CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS
LODOSS WAR
A Lenda do Cavaleiro
HISTÓRIA:
RYO MIZUNO
DESENHO:
MASATO NATSUMOTO

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

A Lenda do Cavaleiro

Ryo Mizuno

História

Masato Natsumoto

Arte

Germana C. Viana

Letras

Kazuko Furuya

Tradução

Elza Keiko

Edição e Adaptação

Personagens

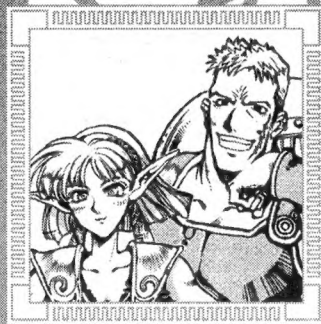
Spark

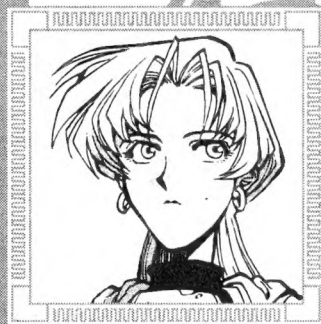
Aprendiz de cavaleiro de Flaim, herdeiro da Tribo da Chama e o grande herói da série!

Neece

A jovem clériga de Marfa é filha do mago Slayn e seu destino está intimamente ligado ao futuro de Lodoss!

Garrack e Leaf

Guerreiros mercenários de Flaim. Leaf é uma meio-elfa, sendo capaz de realizar magias elementais.

Greevus e Aldonova

Greevus é um clérigo de Myri, o deus da guerra. Aldonova é um mago subordinado a Slayn.

Ryna

Humana, aventureira. Seu passado é um mistério, assim como suas reais intenções.

Rei Kashue e Slayn

O Rei Kashue é o soberano de Flaim e mentor de Spark. Slayn é o mago do castelo do Rei Kashue, é um grande amigo de Parn e pai de Neece.

Deedlit e Parn

Deedlit é uma elfa nobre que pratica magia elemental. Parn é o Cavaleiro Livre. Ambos são grandes heróis da Guerra dos Heróis. Parn inspirou Spark a desejar tornar-se cavaleiro.

Wagnard

Necromante, seguidor de Kardis, a Deusa da Loucura e da Destruição, aliado de Marmo.

Ashram

Ashram é o Cavaleiro Negro, o temível e respeitável líder das tropas de Marmo, guerreiro de grande fibra e determinação.

Pirotess

Esta elfa drow é uma das comandantes de tropas de Marmo e fiel seguidora de Ashram.

Crônicas da Guerra de Lodoss

A Lenda do Cavaleiro

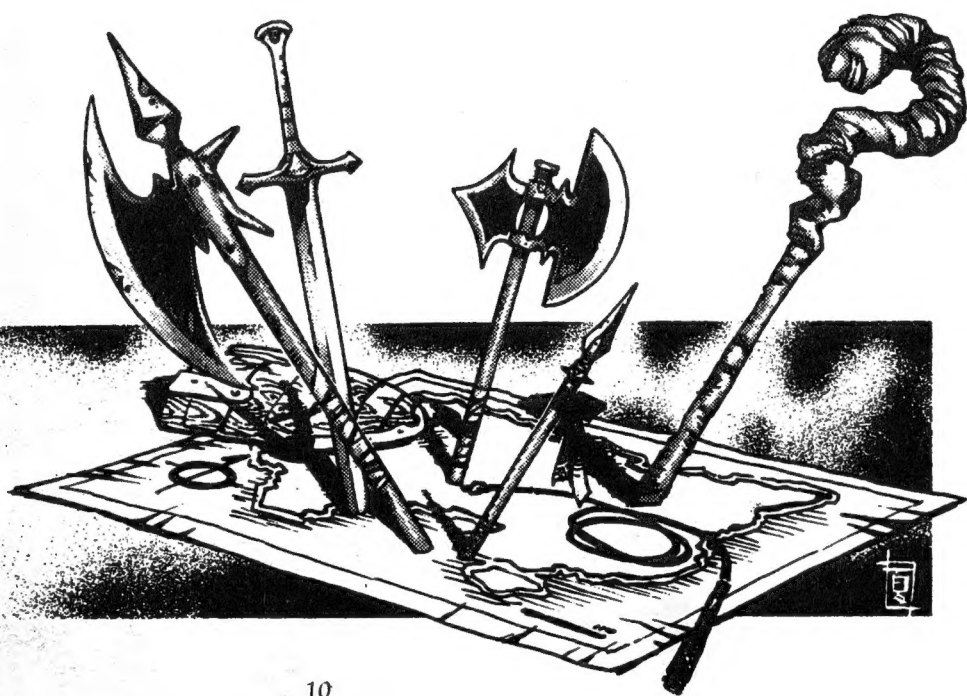
Índice

Anteriormente...

Spark, aprendiz de cavaleiro do Império de Flaim, foi convidado para um banquete no castelo, onde conheceu Parn e Deedlit, grandes guerreiros da Guerra dos Heróis. Porém, naquela mesma noite, surpreendeu perigosos ladrões: cinco elfos drows, certamente do país inimigo, Marmo. Ansioso por conquistar méritos, acabou não conseguindo evitar o roubo de um importante tesouro, a "Esfera de Cristal das Almas". Spark recebe ordens para capturar os ladrões e, junto com uma nova equipe, parte em perseguição aos vilões. Durante a busca, ouve boatos sobre uma misteriosa jovem clériga que também está perseguindo os ladrões.

LODOSS WAR
CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS
Autor: Ryo Mizuno
Desenhista: Masato Natsumoto
A Lenda do Cavaleiro

AH... AH!
HM?
T'THINK
QUE FOI, PARN? O QUE ESTÁ PENSANDO?
AQUELE RAPAZ... O QUE SERÁ QUE ANDA FAZENDO?

WAH
......
O QUE ACONTECEU, VOSSA MAJESTADE?
NÃO...
ESTAVA DISTRAÍDO, PENSANDO EM ALGUÉM.
ZUBASH
GUISH

6
A Melodia de Luz e Trevas
Ó onipotente Myri, deus das batalhas.
OOOOH
Cure a ferida deste guerreiro.
O... OBRIGADO, SENHOR SACERDOTE...
NÃO SE ESFORCE...
......
FUP

PELAS INFORMAÇÕES RECOLHIDAS ENTRE OS SOLDADOS SOBREVIVENTES, TUDO LEVA A CRER QUE OS LADRÕES NÃO ESTÃO MUITO LONGE.
?
VOCÊ ESTÁ ME OUVINDO? SPARK!!
GWOOH
AH?
AH... DESCULPE, ESTIVE PENSANDO...
...SOBRE A PARTIDA DO REI KASHUE PARA A GUERRA EM ALLANIA?
......

OS SOLDADOS TÊM A MISSÃO DELES E VOCÊ TEM A SUA MISSÃO, SPARK.
MAS, SACERDOTE! COMO DEVOTO DO DEUS DA GUERRA, O SENHOR ME COMPREENDE, NÃO?!
ENFIM, A GUERRA CONTRA MARMO COMEÇOU!!
GWOHSCH
DESEJA TANTO ASSIM PARTICIPAR DE UMA GUERRA, LORDE SPARK?
PORÉM... PERSEGUIR OS ELFOS DROWS TAMBÉM NÃO SERIA UMA BATALHA CONTRA MARMO?

PODE SER... QUE SIM...

TCHAK
OS SENHORES ESTÃO CERTOS. PRIMEIRO VAMOS RECUPERAR O TESOURO ROUBADO PELOS LADRÕES!
SACERDOTE! O QUE DIZIA SOBRE O RUMO QUE OS LADRÕES TOMARAM?
NESTE MOMENTO, GARRACK E OS OUTROS ESTÃO PROCURANDO AS PISTAS, MAS...
...PROVAVELMENTE, ELES SEGUIRAM PARA O SUL.

MAS QUE SACO!
O QUE AQUELE CARA ESTÁ PENSAN-DO?!
LEAF ...?
QUE FOI? NÃO ESTAVA JUNTO COM GARRACK E A OUTRA MOÇA?
GARRACK ME INDUZIU A VOLTAR, E NÃO ME PERGUNTE O PORQUÊ!!
GRR
COM A JUSTIFICATIVA DE ENSINAR AS NORMAS QUE UM SOLDADO MERCENÁRIO DEVE SEGUIR...
TUDO O QUE AQUELE BRUTAMONTES QUER É UMA BOA DESCULPA PRA FICAR SOZINHO COM A RYNA!!
?
AH, É...?

TAP
ESPERE AÍ, RYNA.
VOCÊ SABE ONDE EU QUERO CHEGAR, NÃO SABE?
DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO?
NÃO SOU DE FAZER RODEIOS, POR ISSO VOU SER MUITO FRANCO.
QUAL É O SEU OBJETIVO?
......
VOCÊ ESTÁ DESCONFIADO DE MIM?

ENTÃO... VOCÊ JÁ SABIA...

NÃO É DE HOJE QUE VIVO COMO SOLDADO MERCENÁRIO E CONHEÇO ALGUNS SALTEADORES.

NÃO É DIFÍCIL RECONHECER O TIPO.

E, ENTÃO? O QUE VAI FAZER? MESMO QUE EU SEJA UMA SALTEADORA, AINDA NÃO ROUBEI NADA.

AINDA ASSIM VAI ME DECAPITAR?

KIGH

JÁ FALEI VÁRIAS VEZES: VINGAR O MEU PARCEIRO.

FORA ISSO, JÁ NÃO TENHO OBJETIVOS.

PARCEIRO DE ASSALTOS?

EXATAMENTE! ACREDITE OU NÃO, ASSIM COMO OS SOLDADOS MERCENÁRIOS...

...NÓS TAMBÉM TEMOS UM SENSO DE COMPANHEIRISMO MUITO FORTE!!

HMM...

BEM ...

ISSO PODE SER VERDADE, MAS...

VAMOS PARTIR! QUERO CAPTURAR OS LADRÕES AINDA NO TERRITÓRIO DE FLAIM.

EU VOU CHAMAR GARRACK E RYNA.

AQUELE CARA TAMBÉM, VIU?

TAP

SE PUDÉSSEMOS APROVEITAR MELHOR O CAVALO QUE EMPRESTAMOS DO GOVERNADOR DE HIRUTO...
......
!!?
VAP
NÃO PODE SER...
O QUE HOUVE, SACERDOTE?
NÃO SEI AO CERTO... MAS...

SÃO ELES!!
O QUE É? ESTÁ MUITO LONGE, NÃO ENXERGO...
SIM, TENHO CERTEZA!
OS...
OS ELFOS DROWS?!!

ELES AINDA ESTAVAM TÃO PERTO?!
RIIIINCH
RIIINCH
HAH!!
VAAAP
BISH
ESPERE, SPARK!!
PROVAVELMENTE, ELES JÁ NOS PERCEBERAM!!
O MELHOR A FAZER É ESPERAR OS DEMAIS PARA ATACARMOS JUNTOS!

GASH
NÃO QUERO PERDÊ-LOS DE VISTA DE NOVO E TALVEZ AINDA OS PEGUE DE SURPRESA!
CLOP
CLOP
PELO QUE DIZEM, OS ANÕES TÊM A VISTA MELHOR QUE OS ELFOS DROWS!
PROVA-VELMENTE AINDA NÃO PERCEBERAM!!
REÚNAM OS OUTROS E ME SIGAM!!
CLOP
CLOP
VOU DEVOLVER O TROCO PELO QUE ME FIZERAM NO CASTELO!!
O... O QUE FAREMOS?
SÓ NOS RESTA OBEDECER!!
GASH

ZÄH
ZÄH
ZÄH
ZÄH
ZÄH
ZÄH
ZÄH
FUP
VOU CONCLUIR LOGO ESTA MISSÃO PARA LUTAR SOB O COMANDO DO REI KASHUE!

BAN
ÔÔÔA!
RIIIIINCH!

QUÊ ...?
Z-ZAH
FUP...
QUEM É VOCÊ?! O QUE VOCÊ QUER?!! É COMPARSA DELES?!
O SENHOR NÃO DEVE IR.
ELES ARQUITETARAM UMA EMBOSCADA PARA SEUS PERSEGUIDORES.
AH...

UMA SACERDOTISA ?!
QUEM É... VOCÊ...?
PUXA...!! ONDE AQUELES DOIS FORAM PARAR?
GASH

GARRA...

AH! LÁ
ESTÃO...

VUUP
T-TUM

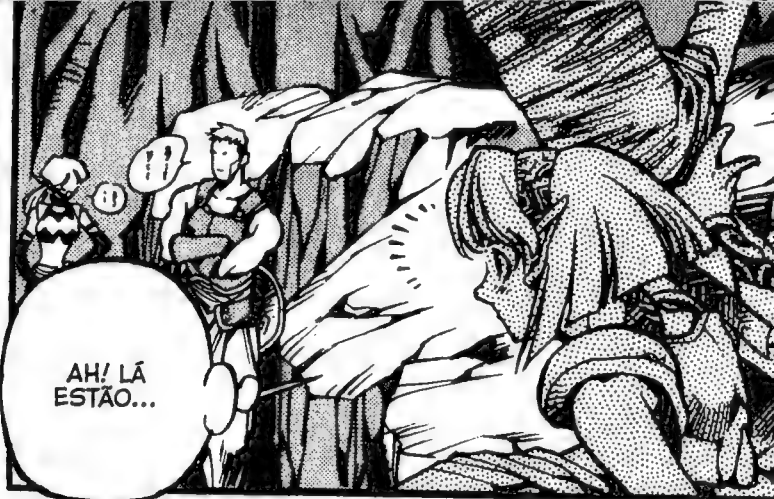
FUP

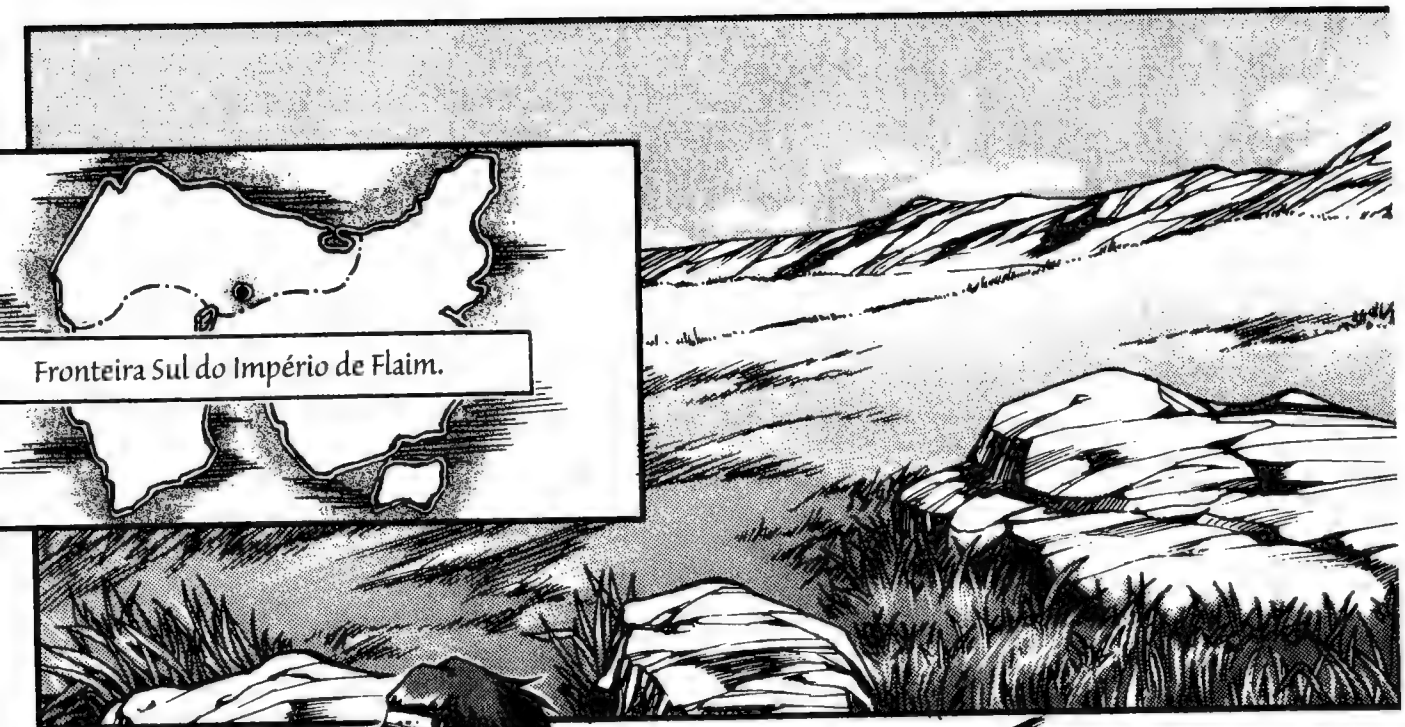
HM?
AH, É A
LEAF...

SÃO
ELES
...!!

NÃÃÃO!!
FUJAM!!

HÃ? O
QUE ESTÁ
DIZENDO?
OOOH
OOOH
OOOH
OOOH
O ELFO
DROW
?!!!
HÃ?
FUP

...OOPS
HU, HU, HU...
PSHHHH
PSHHH
GHH

Fronteira Sul do Império de Flaim.
ZAH
QUEM... É VOCÊ...?

ZA ZAH
ARF
ARF
ARF
ARF
ZAH
O QUE ACONTECEU, SPARK?!
AH, PESSOAL!
ZAH
!?
SENHORITA NEECE!?
!!!

7
A Canção da Jovem Clériga

IMPOS-SÍVEL...
COMO PODE...?
VOCÊ A CONHECE, ALDONOVA?
PORQUE ESTÁ AQUI...?
E... ESSA JOVEM...
AH!
O QUE ESTÁ FALANDO?! QUEM É ELA, ALDO?!!
É FILHA DE SLAYN, O MAGO DO CASTELO AKROYD, A SENHORITA NEECE.

NEECE... VOCÊ QUER DIZER... AQUELA DOS SEIS HERÓIS?

NÃO... NEECE, A GRANDE SACERDOTISA DA DEUSA MARFA, É MINHA AVÓ.
GANHEI ESTE NOME EM SUA HOMENAGEM.

SAH
SAH
POR QUE ESTÁ NUM LUGAR COMO ESTE?!
SAAAAAAH
SOU GUIADA PELA DEUSA...
...E PERSIGO O DIABÓLICO SONHA DAS TREVAS.

SEU!!
VOOOOH
KLIIN
OOH
OOH
OOH
HU, HU...
RYNA!!
TAP
GH ...!
DESAPARECEU DE NOVO!!

ELA ESTÁ MUITO MAL!! PRECISAMOS LEVÁ-LA COM URGÊNCIA ATÉ O SACERDOTE!!
!!!
GUERF!
EU SEI!! MAS VÃO ATACAR DE NOVO!!
FIQUE ATENTA AO REDOR, LEAF!!
EI, RYNA! AGÜENTE FIRME!! PRESSIONE A FERIDA COM A PALMA DA MÃO!!
CONTENHA O SANGRAMENTO!!
AH... AH, SIM...
GUH!!!

WOOOSH

DURANTE A MAGIA, OS MOVIMENTOS DELES FICAM MAIS LERDOS.
TEMOS QUE CORRER NUM FÔLEGO SÓ!!

NOSSOS COMPANHEIROS NÃO ESTÃO LONGE, LOGO ALÉM DO BOSQUE OESTE.

VAMOS!!
DASH

UGH!

PISH

NÃO OLHE PRA TRÁS, LEAF!!

DASH

ESTÁ DIZENDO QUE SE TRATA DE UMA EMBOSCADA PARA NÓS?

MAS, SE FOR ASSIM, AS COISAS NÃO ESTÃO CALMAS DEMAIS?

NUMA CAMPINA ABERTA COMO ESTA, A "MAGIA DE OCULTAÇÃO" DELES NÃO É TÃO EFICIENTE.

PORTANTO, ESTÃO ESPERANDO SAIRMOS DA CAMPINA PARA ATACAR DE UMA VEZ.

AH... ENTENDI.

REALMENTE, DÁ PARA VER CLARAMENTE AS PEGADAS!

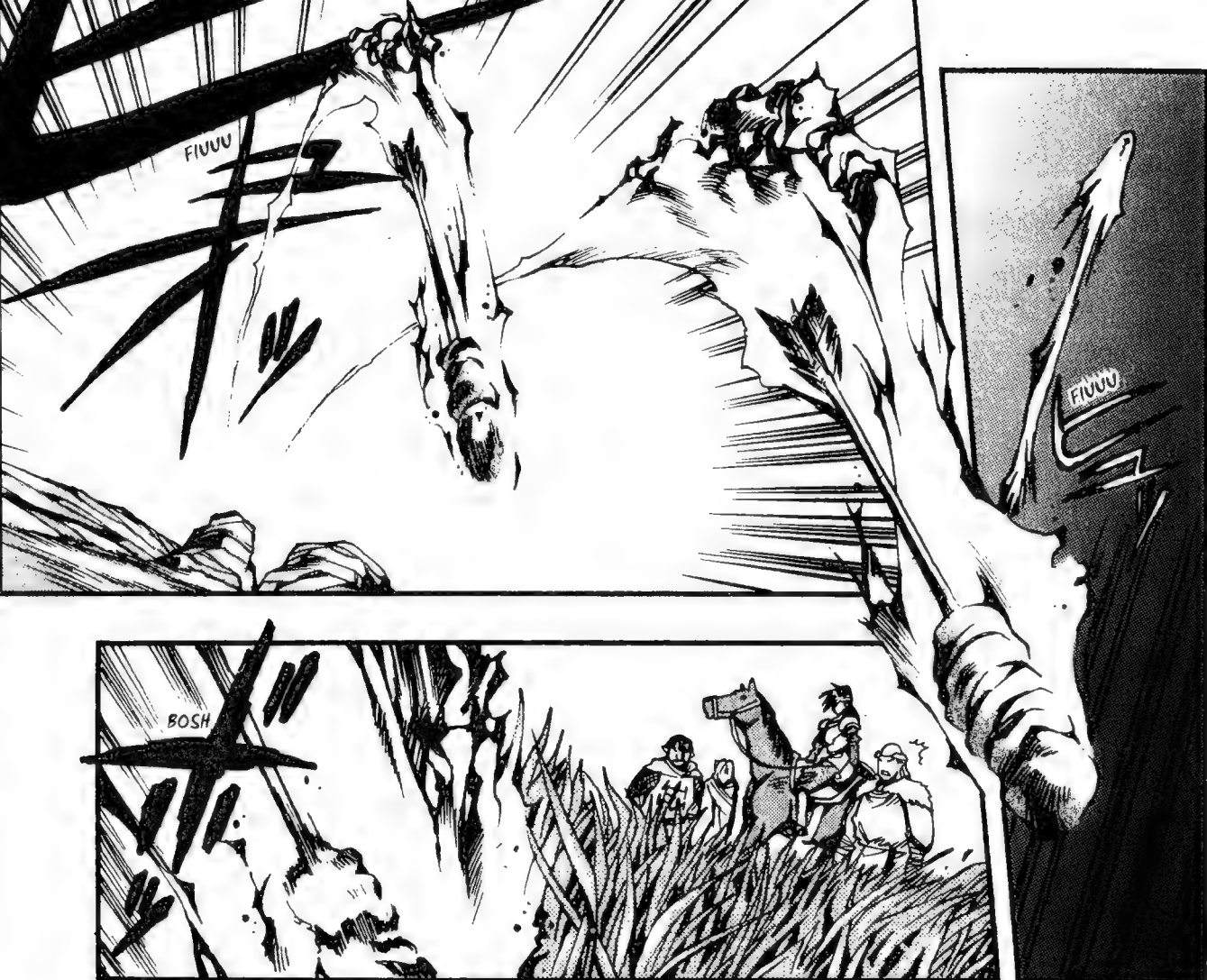
PARA SAIRMOS DAQUI, DEVEMOS TOMAR CUIDADO REDOBRADO...

ISSO QUER DIZER QUE OS ACUADOS...

...SOMOS NÓS?!

FIUUU

FIUUU

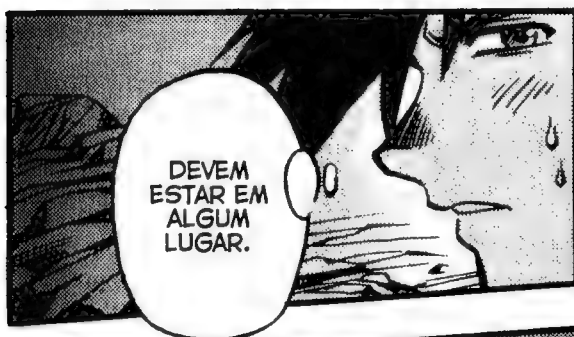
BOSH

Mistérios do mana invocado, absorva o poder que ataca...
...E destrua-o!!
OH!
ZAH
GOOOOOO
NÃO... NÃO DÁ...
O FOGO ESTÁ SE ESPALHANDO RÁPIDO!!
ESTAMOS ENCURRALADOS! O QUE FAREMOS, SPARK?!
ÔA!
ÔA!
SUBA!!
Ó onipotente deusa Marfa, mãe da terra.
Nos auxilie a enfrentarmos esta dificuldade...
NÃO PODEMOS CONTINUAR AQUI! VAMOS AVANÇAR!
GUH
TOF

DASH

HÃ!!

HU, HU

SACERDOTE GREEVUS!!
SPARK!
ZUSH
ZAH
MAS COMO?!
ONDE ESTÃO TODOS?!

ZASH
ONDE ESTÃO?
DEVEM ESTAR EM ALGUM LUGAR.
ALDO, PROTEJA-A.
HAA
HAA
SIM, SENHOR!
HAA
SPARK!!

HU, HU!
CALMA!! ELE ESTÁ NOS PROVOCANDO!
EU SEI...
CLANG
GASH
SÓ NOS RESTA LUTAR!!

DASH
ESPERE!!
UOOH!
ZUSH...
ZUK
ZUK
ZUK

DASH

Ó Myri, deus da guerra...

...Ouça o meu apelo por sua força primordial...

...que esse poder se aloje em meu machado...

...e revele todo o seu esplendor!

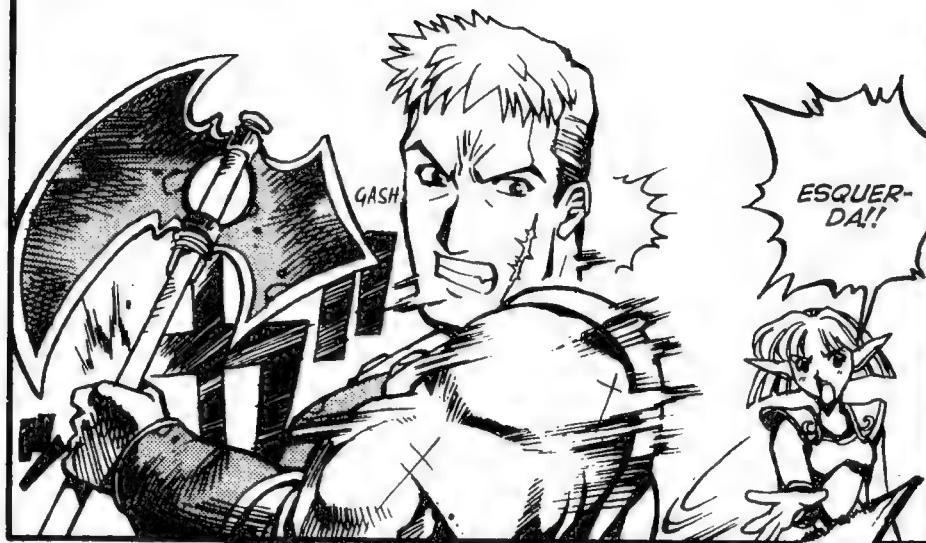
OOH

OOH

GWEH

GOOOOH

ESPETACULAR!!
O SENHOR CONSEGUIU ENXERGAR O VULTO DELES?!
CLARO QUE NÃO ENXERGUEI.
HEIN?
ACHEI QUE IRIAM ATACAR DEPOIS QUE TE PARALISARAM COM O ENCANTAMENTO.
EU ESCOLHI SE IRIAM ATACAR PELA DIREITA OU PELA ESQUERDA NA SORTE.
GRRRR
GRRRRR..
OOH
OOH
OOH
OOH
OOH..

BEM, JÁ ABATEMOS UM ELFO DROW...
NÃO GOSTO DE ADMITIR, MAS ESTAMOS EM APUROS.
ZASH
ZASH
NÃO SABEMOS SEQUER O NÚMERO DE INIMIGOS.
GH...
ZASH
ZASH
TCHACK
QUERIA QUE OS DEMAIS ESTIVESSEM CONOSCO.
PARA ONDE FORAM SPARK E OS OUTROS?!
AARGH
......

GASH
ESQUERDA!!
PAK
PIK
ZUN
HÁ!
ZASH
EI!! O QUE VAI FAZER?
É PERIGOSO, GARRACK!!
UUH
MERDA!!
LEAF!! PROTEJA-SE JUNTO À ROCHA!!
TSC! ERREI!!

KISH
POR FAVOR, ALDONOVA. DEIXE-ME PASSAR.
SENDO VOCÊ QUEM É, ESTÁ CIENTE DO MOTIVO PARA EU ESTAR AQUI, NÃO?
NÃO... NÃO PODE!
QUAL A RAZÃO PARA A SENHORITA CORRER RISCOS?
A RES-SURREIÇÃO DA DEUSA MALIGNA E A DESTRUIÇÃO DO MUNDO...
...QUERENDO OU NÃO, TENHO MINHA PARCELA DE RESPONSABILIDADE COM OS FATOS.
MAS ISSO ...
A SENHO-RITA POSSUI APENAS TREZE ANOS... AINDA É APENAS UMA MENINA...!

EU JÁ ACEITEI QUE ESTE É O MEU DESTINO.
POR ISSO, VOCÊ NÃO DEVE ME DETER.
UUUH...
ESTÁ TUDO MUITO QUIETO...
HU, HU!
KRI
KRI

8
O Preço da Sobrevivência

É VERDADE QUE CONSEGUIMOS DERRUBAR UM ELFO DROW...
...MAS COMO ENFRENTAREMOS OS DEMAIS, SPARK?
SÓ NOS RESTA ATACAR ABERTAMENTE.
PF...
ATACAR ABERTAMENTE ELFOS DROWS QUE ESTÃO OCULTOS POR MAGIA ...
ISSO TEM MESMO A SUA CARA!
MAS CONSEGUIREMOS VENCÊ-LOS COM ISSO?
?
OU MELHOR, DESSA FORMA NÓS CONSEGUIREMOS SOBREVIVER?
T-TUM
ALDONOVA, DEIXE-ME PASSAR.
ATÉ MESMO OS ELFOS DROWS DEVERIAM SABER SOBRE O HORROR QUE ENVOLVE O ARTEFATO ROUBADO!
TODOS PRECISAM OUVIR O QUE TENHO A DIZER!!
OH, NÃO!!
NÃO POSSO PERMITIR QUE A SENHORITA CORRA TAMANHO RISCO!!

KRI
KRI
ZIUUUN
ZOOCK
ZIUUUN

SPARK?!
!?
UMA FLECHA?!
UHH...
DESSA FORMA NÓS CONSEGUIREMOS SOBREVIVER?

A ESTA DISTÂNCIA, A MINHA MAGIA NÃO TEM TANTA FORÇA...

COMPREENDI. POR ORA, É MELHOR AUXILIÁ-LOS COM MAGIA DAQUI MESMO.
......

ESTÁ TUDO BEM, ALDONOVA. TENHA CONFIANÇA EM SI! VOCÊ CONSEGUE, SIM!
SENHORITA NEECE...

HAA
HAA
HAA

ZASH

!?
SPARK
ESTÁ ME OUVINDO, SPARK?!
GASH

O PODER
DE MYRI ME
PERMITE SABER
DE QUE LADO
VEM O ATAQUE
INIMIGO.
PORÉM, PRECISO
GANHAR TEMPO
PARA INVOCAR
AS PALAVRAS
MÁGICAS.
TCHACK
TRRRRRRR
ZUIIIN

SE FOR APENAS UM GOLPE, TALVEZ EU...!

O REI KASHUE OU O CAVALEIRO LIVRE PARN CONSEGUEM LUTAR SENTINDO A VIBRAÇÃO DO AR!!

GH...

PAF

SIM.
POR FAVOR, ENTOE AS PALAVRAS MÁGICAS, SACERDOTE GREEVUS.
ENQUANTO ISSO, EU SEREI SEU ESCUDO!
TAP
SPARK...
NÃO SE PREOCUPE. EU APRENDI A LIÇÃO.
COMPREENDI QUE TENHO COMPANHEIROS EM QUEM POSSO CONFIAR!

O QUE PRETENDE FAZER, GARRACK?! OS ELFOS DROWS ESTÃO À ESPREITA!
FIQUE QUIETA!!
SE NÃO CONSEGUIRMOS LEVAR RYNA ATÉ O SACERDOTE RÁPIDO...
...ELA CORRE SÉRIO RISCO!!
UUH
MER-DA...!!

HU, HU!

FUP

GASH

FUOOOOOOH
PSHII
UUH...

CUSTOU PRA TE PEGAR. NÃO SOLTO, NÃO.
QUE CARA...
ELE... SE FEZ DE ISCA E...
FUOOO
ENFIM, MOSTROU A CARA!
HE, HE, HE!
GOOO
TDUM
HÁÁÁÁ!

MERDAAAA!!

A RYNA CORRE PERIGO!!! CADÊ O SACERDOTE GREEVUS?!

TUMP

AI... QUE DOR...

SPARK! SPAAARK !!!

SE PREOCUPE CONSIGO...

BOBO...

ENXERGUEI
...
DOIS VULTOS...
UM VULTO...
TRÊS VULTOS...
OH, NÃO!!

GUUUOH
SPARK!!
SIM?!
NÃO!! ESQUIVE-SE!!
HÃ?!

SPARK, NÃÃÃO!!
GUIIIH
9
O Toque Divino

!!
FUP
!!?
KLAAIIIIN
TAC...
はあ HAA
はあ HAA
はあ HAA

SHII...

?

TCHAC

MAS... O QUE ACONTE-CEU?!

KOOOOOOH

UUUUH...

ALDONOVA ESTÁ NOS PROTEGENDO COM UMA PAREDE DE MAGIA!!

SHAAAAAAAAH

OH?!

WOON

TCHACK
CUIDADO, SPARK!!
NÃO SE PREOCUPE, VAI SER COMO NAQUELA HORA!
PWON
NÃO! A PRÓXIMA FLECHA É DIFERENTE!!
HÃ?
VIUUUUN

KLAIIIIIN
KLAIIIIIN
ZUH
ZU
ZU
DOK
PSH...
UUH
......

SHUUUU

É UMA FLECHA ENCANTADA...

O RESULTADO DE UM CONFRONTO DE MAGIA DEPENDE DA CAPACIDADE DE CADA MAGO.

ISTO QUER DIZER QUE A MAGIA DESSE ELFO DROW É MAIS FORTE QUE A DO ALDONOVA.

VAMOS NOS SEPARAR!!!
HÃ?
AQUI SÓ TÊM TRÊS ELFOS DROWS!!
VAMOS DERRUBAR OS DOIS QUE ESTÃO SEM ARCO!
VOCÊ ATACA O FULANO QUE ESTÁ ADIANTE DA ROCHA À ESQUERDA!!
EU ATACO O DA DIREITA!!
CERTO!!
DADAH
TSC
DASH
TCHACK
OOOOOOH

BUOOW
NÃO SENTI RESIS-TÊNCIA...
ELE ESCAPOU!
VUP
ONDE ESTÁ?-
AAAH!!
GASH

VIUUUUUM
HU. HU!
UAAAAAH

KLAIIIIN

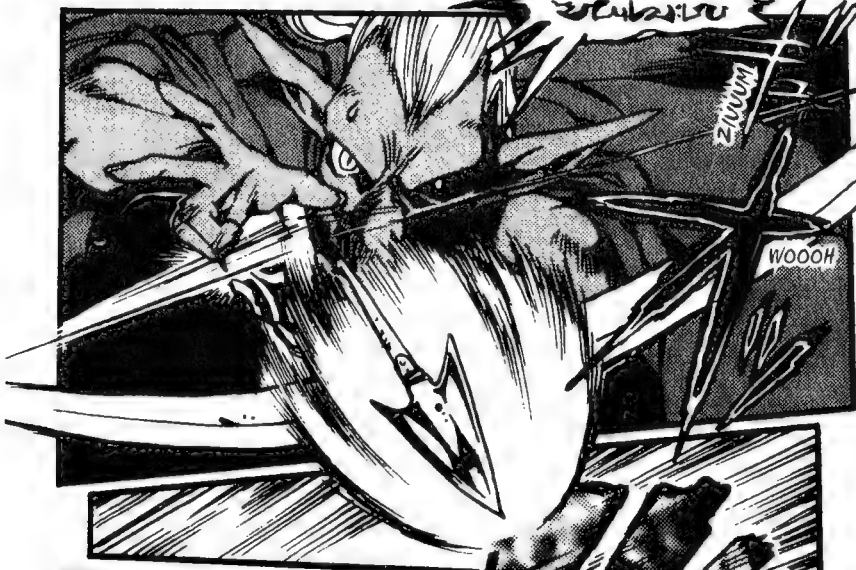
ISSO...!
ZU
ZU
OOOOH
COM A MINHA CAPACIDADE EM MAGIA, ESTE É O MEU...
...LIMITE!!
NÃO DIGA ISSO!! CONFIE EM SI!!
TAP...
CONFIE NA FORÇA DA DEUSA MARFA, MÃE DA TERRA.

GUIIIIN
SUUH!
SPARK!
Ó Marfa, deusa do amor.
OOOOOH
Estenda as suas mãos sublimes...
FUOOOOH...
OOOOOH
Liberte as limitações da alma deste ser...
Transforme-as em força que atenderá ao desejo dele.
DOOOOOOOH
JIIIIIH
DOOOOOOOOH
VUOOOOSH

IMPRES-
SIONAN-
TE...!
É VERDADE...
NEECE É FILHA DO
SACERDOTE SLAYN
E NETA DA GRANDE
NEECE, UMA DOS
SEIS HERÓIS.
EU REALMENTE
OUVI COMENTÁRIOS
DE QUE ELA HERDOU
COM INTENSIDADE
O PODER DA
AVÓ...! HÁ QUEM
DIGA ATÉ QUE SE
TRATA DE UMA NOVA
REENCARNAÇÃO
DA DEUSA DO
AMOR...
...A
DEUSA
MÃE DA
TERRA,
MARFA.

10
Espólios da Batalha

G-GUH
UGH...
PASH

OOH!
GASP!
ZUBSH
TUMP

COM ESSE SÃO DOIS!!
ZIUUUM
WOOOH
KLAIIIM
RESTAM...

ENQUANTO TIVERMOS A PAREDE MÁGICA DE ALDONOVA, VOCÊS ATACAM EM VÃO!
MALDITOS!!
KOOOOOH

GUIRK
ギッ
HMM...
ゴク…
SASH

TAP
OOOOOH

KIH

UUUUHH
EU NÃO VOU MORRER AQUI NEM AGORA. AFASTE-SE!
MAS COMO?!... COMO ESTÃO TÃO PRÓXIMOS?!
UH...
PWAH
O OLHAR DELA LHE PERTURBOU O ESPÍRITO E TIROU SUA CONCENTRAÇÃO?
A SUA FIGURA ESTÁ TOTALMENTE VISÍVEL!
ZUI
SPLASH...
ZUPSH

UH...
DASH
HÁÁÁ!!
はああ
ZASH

OHHH
GUIAAAAAAH
RENDA-SE AGORA!
TCHACK

SUUUU
VENCE-
MOS!!
COM ISSO,
CONSEGUIMOS
RESOLVER
TUDO!

O QUE DISSE?!
NÃO HÁ NECESSIDADE DE RESPONDER.
IMBECIL ...
VOCÊ ...!!
PARE DE MURMURAR PALAVRAS MÁGICAS!!
TCHACK

BWOSH

BWOOOSH

!!?

ESTÁ TUDO BEM, SPARK?!

TAP

TAP

BSH

BSH

É O QUE PARECE...

JIUUUU

SUICIDOU-SE?

NÃO ESTÁ AQUI...
ESTE TAMBÉM NÃO TEM.
AQUI TAMBÉM NÃO.

POR ONDE ANDARAM NUMA HORA COMO ESSA?
ELES SUMIRAM!
AH?
......
TEM ALGO ERRADO.
DEPRES-SA...
DEPRES-SA!!
TAP
TAP
VENHAM, DEPRESSA!!
A RYNA... E O GARRACK!!
TAP

ZAH
ZAH
ZAH
OPA!
EU ESTAVA ESPERANDO...
EXAMINE A RYNA... POR FAVOR...
EU SEI, FIQUE QUIETO!!
KIH
EI! NÃO VÁ ME DIZER... QUE É TARDE DEMAIS!... AINDA NÃO TEM PERIGO... NÃO É?

UHHH...
FIQUE CALMO, VOU DAR UM JEITO!!
HE, HE... OBRIGADO...
POR FA...
VOR.
TUMP!
GARRACK!!
SA-CER-DOTE!!
ELE NÃO CORRE PERIGO, NÃO É UM FERI-MENTO FATAL!!
O PROBLEMA É A RYNA... A FERIDA É PROFUNDA E A HEMORRAGIA É GRAVE.
PODE SER QUE A MINHA CAPACIDADE NÃO SEJA SUFICIENTE...

ME PERDOE O ATREVIMENTO, MAS...
...PERMITE QUE EU TENTE?
......
CLARO, EU QUE PEÇO, POR FAVOR...
SENDO ELA NETA DE UMA DOS SEIS HERÓIS...
FUOOOOO...
PODE SER QUE NEECE REALMENTE CONSIGA PROVOCAR UM MILAGRE...

SPARK!
......
COMO ASSIM ?!
ESSE CARA TAMBÉM NÃO ESTÁ COM A ESFERA DE CRISTAL DAS ALMAS! ENTÃO, ONDE ESTÁ?!
NÃO TEM...
O QUE FOI?
NEM MATANDO OS LADRÕES ?!
SE NÃO CONSEGUIRMOS RECUPERAR O TESOURO, NÃO CUMPRIMOS A MISSÃO!!
TUMP!

CALMA, SPARK!
NÓS DERRUBAMOS OS LADRÕES! A MISSÃO FOI CUMPRIDA, NÃO FOI?

SENHORES! ADMINISTREI A ELA TODA CURA QUE ESTÁ AO MEU ALCANCE.
AGORA NOS RESTA ESPERAR A REAÇÃO DELA PARA QUE VOLTE A SI.

NA MINHA OPINIÃO, PRECISAMOS RECUPERAR O TESOURO A QUALQUER CUSTO...
MAS, SE NÃO TEMOS INFORMAÇÕES, NÃO SABEMOS NEM PARA ONDE SEGUIR.

......
......

CER-
TO!!
ZASH
POR ORA,
VAMOS
VOLTAR
PARA
HIRUTO
E NOS
RECUPE-
RAR!!

FLAIM
ALLANIA
HIRUTO
VALIS
KANON
ENTENDO... DEVE TER SIDO DIFÍCIL, SPARK.
MAS VOCÊS CONSEGUIRAM ANIQUILAR OS LADRÕES COM SUCESSO! O REI KASHUE DEVE FICAR SATISFEITO!
CLANG
MAS, COMO NÃO CONSEGUIMOS RECUPERAR O TESOURO, CONTINUAREMOS A BUSCA...
NÃO! O REI KASHUE DEIXOU INSTRUÇÕES CLARAS PARA O CASO DE SUA EQUIPE...
...NÃO CONSEGUIR RECUPERAR O TESOURO ATÉ ESTA ETAPA.
HÃ?!

SIM. TENHO DUAS CARTAS ASSINADAS QUE O REI KASHUE CONFIOU A MIM.

UMA DELAS É UM MANDATO COM UMA NOVA MISSÃO PARA A SUA EQUIPE, PARA O CASO DE NÃO OBTER ÊXITO EM RECUPERAR O TESOURO.

TOF

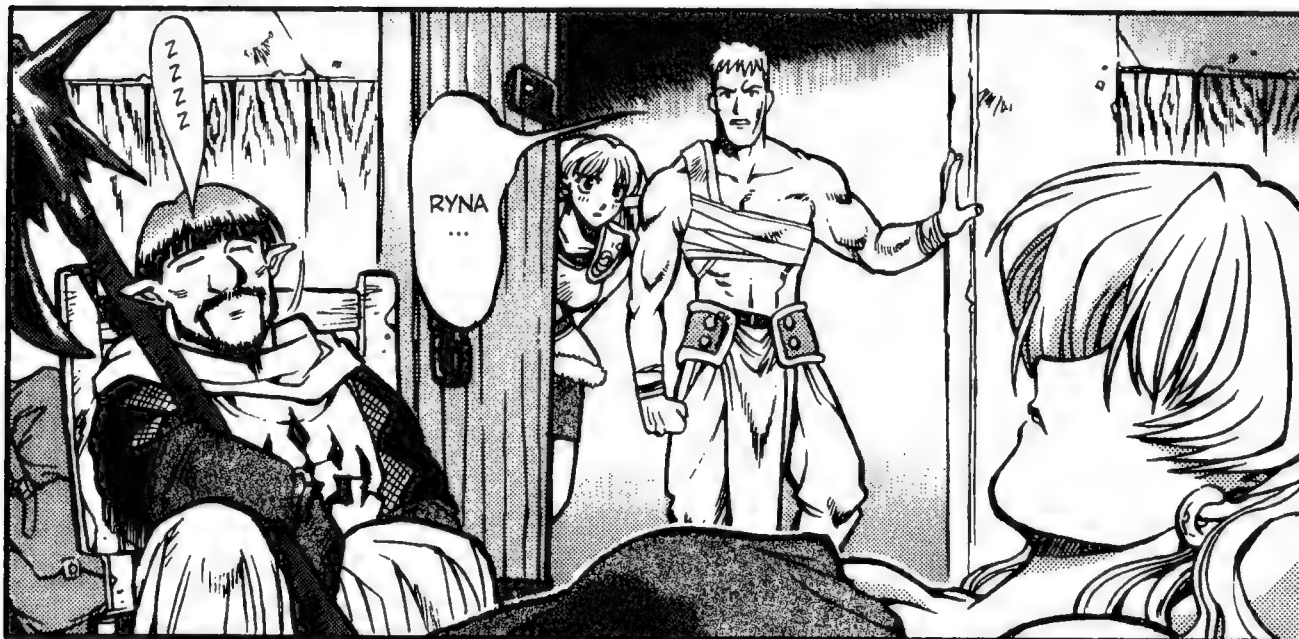
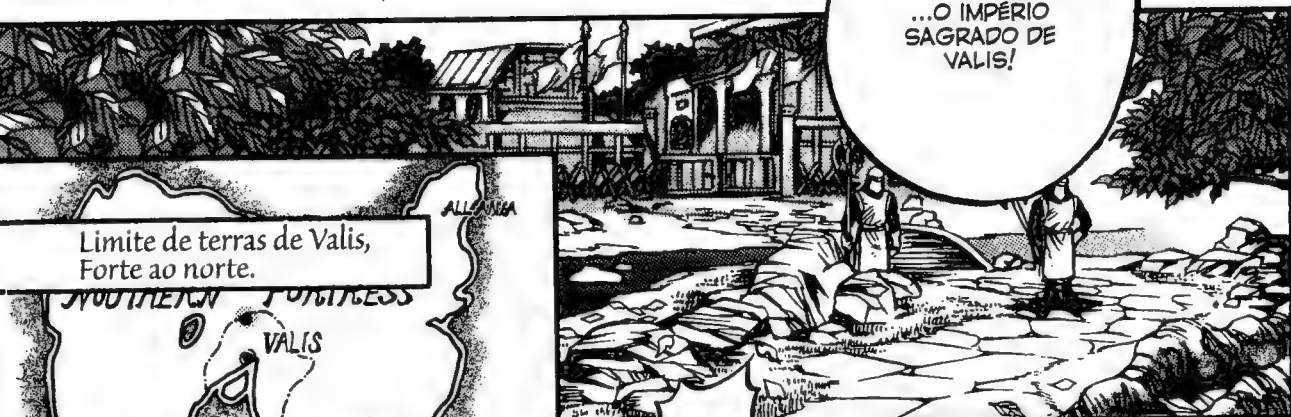
EU JÁ ESTOU BEM!

VOCÊ SABE SE A RYNA RECOBROU A CONS-CIÊNCIA?

VOCÊ AINDA PRECISA DESCAN-SAR!!

黄金の砂亭 (*)

(*) ESTALAGEM DUNA DE OURO.

ZZZZ
RYNA ...
QUEM DIRIA... GARRACK, "O METEORO VERDE", TÁ GAMADO...!
FUP
NÃO ENCHE!
ARRANCO A SUA LÍNGUA.
ESPERE, POR FAVOR, SENHORITA NEECE.
TAP
TAP
MUDE DE SEUS PLANOS, POR FAVOR.

PELO CONTRÁRIO, ALDONOVA! PERDEMOS O RASTRO DA ESFERA DE CRISTAL DAS ALMAS! MAIS DO QUE NUNCA, É PRECISO IMPEDIR A INSANIDADE DO SACERDOTE WAGNARD!
...EU PRECISO IR DE QUALQUER JEITO PARA...
...O IMPÉRIO SAGRADO DE VALIS!
Limite de terras de Valis, Forte ao norte.
VALIS
KANON
PAREM!!
CLANCH
DESTE PONTO EM DIANTE É TERRITÓRIO DE VALIS, NÃO PODEMOS PERMITIR QUE PASSEM SEM AUTORIZAÇÃO.
CLANCH

HÃ?
HHMM...
O SALVO-CONDUTO É AUTÊNTICO, MAS...
O QUE COMERCIANTES DE FLAIM VÊM FAZER EM VALIS NESTA ÉPOCA DE GUERRA?
ESCUTE, VOCÊ AÍ, BAIXINHO!! É COM VOCÊ!!
HE, HE!
MAS É NA GUERRA QUE DÁ PRA FAZER BONS NEGÓCIOS.
......
HÁ! ESTÁ ACHANDO ESSE PIVETE SUSPEITO? ELE É MEU IRMÃO MAIS NOVO!
HE, HE!
NÃO ESTOU PERGUNTANDO PARA VOCÊ! MOLEQUE, QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?
PARA QUÊ AS ATADU-RAS?

TENHO QUATORZE ANOS...
...E MEU NOME É JIBA, SENHOR.
VUOSH
GUH...
VOCÊ QUER VER A MINHA CARA? ELA QUEIMOU DURANTE A GUERRA E...
VUUUH...
...MAS O CORPO ESTÁ PIOR...!
UGUEH!!
NÃO!
ESTÁ BEM! PODEM PASSAR!!

PISH
GLUG
GLUG

O QUE O COURO DE UM RATO DO MATO NÃO PODE FAZER...
... SENHOR JIBA!
BASH
HU, HU!
SU...
SIGAM DIRETO PARA O PORTO DE LOIDO, AQUI EM VALIS, E LEVEM ISTO.
MANTENHAM O DISFARCE PARA QUE NINGUÉM DESCONFIE QUE SÃO SOLDADOS DE MARMO.

CASO EU NÃO OS ALCANCE, ENTREGUEM O ARTEFATO PAR O SENHOR WAGNARD! NÃO ADMITO FALHAS!
SIM!
SIM, SE-NHOR!!

MAS... E O SENHOR?!
EU AINDA TENHO UM SERVIÇO A EXECUTAR AQUI EM VALIS.
KATCH
EIS O QUE DIZ O MANDATO DO REI KASHUE, OUÇA COM ATENÇÃO!
SIM!
TUMP
"ORDENO QUE O APRENDIZ DE CAVALEIRO SPARK..."
"...SIGA PARA VALIS PORTANDO A OUTRA CARTA E A ENTREGUE PESSOALMENTE AO REI ETOH, DE VALIS!!"

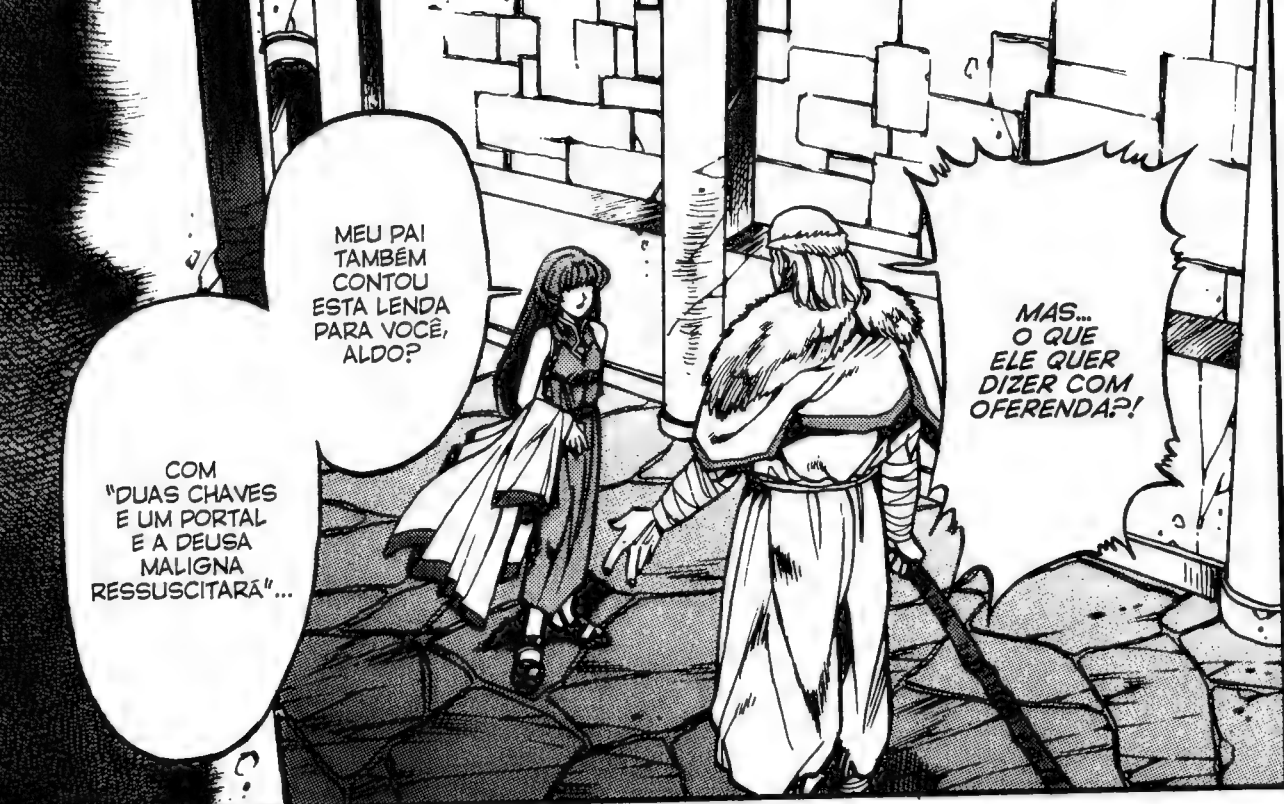
UMA MENSAGEM PARA VALIS? MAS O TESOURO ROUBADO...
ISTO É UM MANDATO DO REI, SPARK!!
......
GUH
ENTENDI!! EU, APRENDIZ DE CAVALEIRO, SPARK...
...PARTIREI IMEDIATA-MENTE PARA VALIS!!

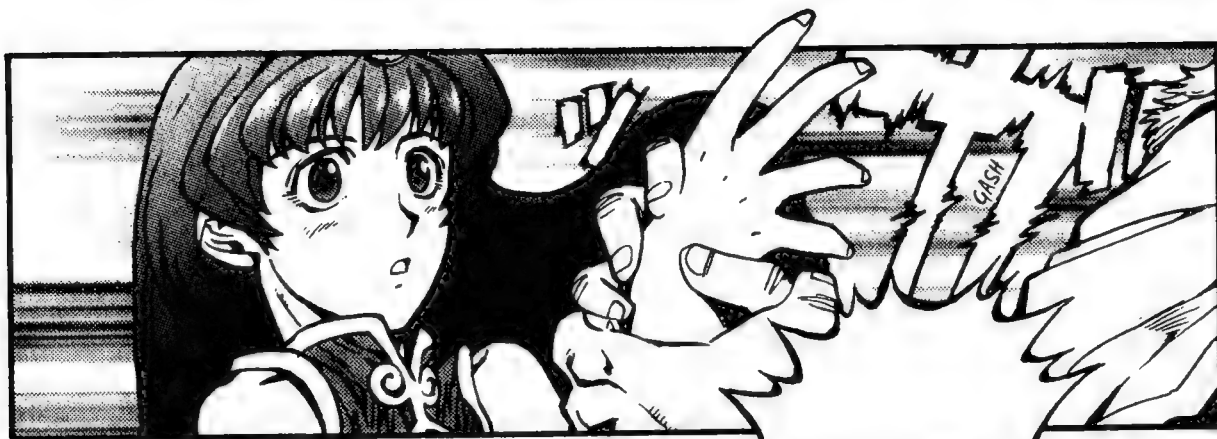
ONDE ESTOU...?!
...ESTÁ FRIO...

11
O Ser que os Confronta

UUUH...

VENHA...
... OFERENDA ...
NÃO...
NÃO POSSO!

O PESADELO SEMPRE TERMINA NESTE PONTO, E ENTÃO EU ACORDO.

MEU PAI TAMBÉM CONTOU ESTA LENDA PARA VOCÊ, ALDO?
COM "DUAS CHAVES E UM PORTAL E A DEUSA MALIGNA RESSUSCITARÁ"...
MAS... O QUE ELE QUER DIZER COM OFERENDA?!

"DUAS CHAVES E UM PORTAL E A DEUSA MALIGNA KARDIS RESSUSCITARÁ."
GO
GO
GO
GO
GO
GO
GO

GASH
SENHORITA NEECE!!
ESSE NÃO É UM SONHO NORMAL!! PROVAVELMENTE É UMA MAGIA DE CONVOCAÇÃO MALIGNA!!
POR ISSO, ANTES QUE SEJA TARDE, VAMOS VOLTAR PARA O TEMPLO DE MARFA!!
UUUUUH
A SENHORITA DEVE CERCAR-SE DA PROTEÇÃO DE TODOS OS SACERDOTES! DEVE FUGIR DO ENCANTO CONVOCATÓRIO DELE!!! POR FAVOR!
POR FAVOR... POR FAVOR, CONSIDERE MEU PEDIDO...

OBRIGADA, ALDO...
MAS, MESMO SE EU CONTINUAR FUGINDO, UMA HORA SEREI ENGOLIDA PELAS TREVAS.
SUSH...
...
POR ISSO MESMO, EU VIM AQUI LUTAR CONTRA ESTE DESTINO AMALDIÇOADO.
ALÉM DISSO, EU RECEBO A PROTEÇÃO DA AMADA MARFA ONDE QUER QUE ESTEJA.
O FATO DE VOCÊ ESTAR QUERENDO ME PROTEGER ASSIM É UMA PROVA DISSO, NÃO ACHA?

ME ACOMPANHE, ENTÃO!!

ENTENDI!!

ALDO? MAS?

DASH

EU TAMBÉM TOMEI A MINHA DECISÃO!!

RYNA AINDA NÃO VOLTOU À CONSCIÊNCIA?
ENQUANTO ISSO, CONTE COMO FOI A CONVERSA COM O GO-VERNANTE, SPARK!
NÃO SE PREOCUPE, O TRATAMENTO QUE A NEECE DEU FOI PERFEITO.
AGORA NOS RESTA ESPERAR QUE A PRÓPRIA RYNA FAÇA A PARTE DELA.

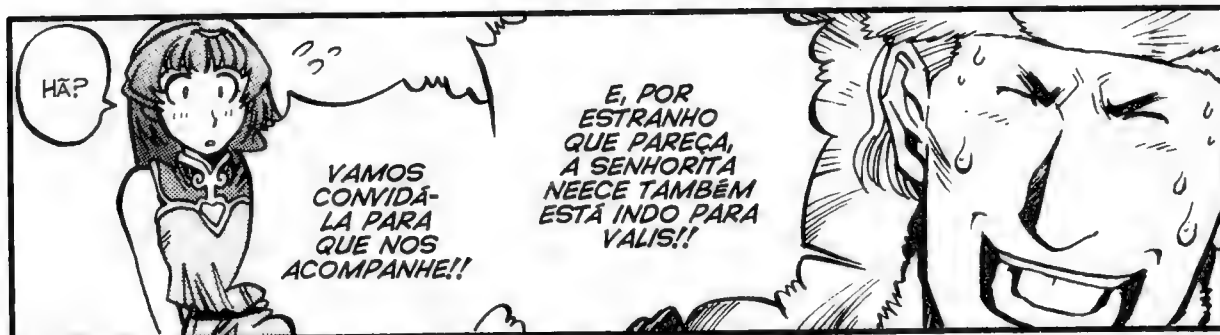
BAM!
AH, SIM... SOBRE ISSO...

ALDO! ONDE ESTAVA? CHEGOU EM BOA HORA, POIS O QUE IA DIZER É IMPORTANTE!
O QUE TENHO A DIZER TAMBÉM É UM ASSUNTO IMPORTANTE!!
!?
O QUE SIGNIFICA ISSO?
LAMENTO QUE SEJA DE MANEIRA INESPERADA, MAS PERMITA QUE EU TOME UM RUMO DIFERENTE DE TODOS VOCÊS!!
HM... NA VERDADE, ERA SOBRE ALGO ASSIM QUE EU IA FALAR...
OUÇAM-ME...

NÓS FOMOS LIBERADOS DA MISSÃO DE RECUPERAR O TESOURO.
RECEBI UMA NOVA ORDEM DO REI KASHUE: A MISSÃO DE ENTREGAR UMA MENSAGEM OFICIAL DE FLAIM.

MESMO QUE ESTEJAMOS EM ÉPOCA DE GUERRA, É APENAS UMA MISSÃO PARA ENTREGAR UMA CARTA OFICIAL.
NÃO CREIO QUE SEJA O CASO DE PRECISARMOS DE SACERDOTES E FEITICEIROS SÓ PARA LEVAR UMA MENSAGEM ATÉ VALIS.

HÃ?

POSSO RETIRAR MEU PEDIDO?! EU TAMBÉM O ACOMPANHAREI ATÉ VALIS!
GASH
UÁÁ!!
AH!! A PROVIDÊNCIA DIVINA EXISTE DE FATO, HEIN?

E, POR ESTRANHO QUE PAREÇA, A SENHORITA NEECE TAMBÉM ESTÁ INDO PARA VALIS!!
VAMOS CONVIDÁ-LA PARA QUE NOS ACOMPANHE!!
HÃ?

AH... CLARO, SE ELA QUISER...
TUDO BEM, NÃO É MESMO, SENHORITA NEECE?!

TAP
SI... SIM! CLARO!

E O SENHOR, SACERDOTE, O QUE VAI FAZER?

EU ESTOU AQUI PORQUE ADMIREI SUA ATITUDE, SPARK!

IREI PARA ONDE VOCÊ FOR.

A ESSA ALTURA, EU TAMBÉM NÃO GOSTARIA DE FICAR DE FORA.

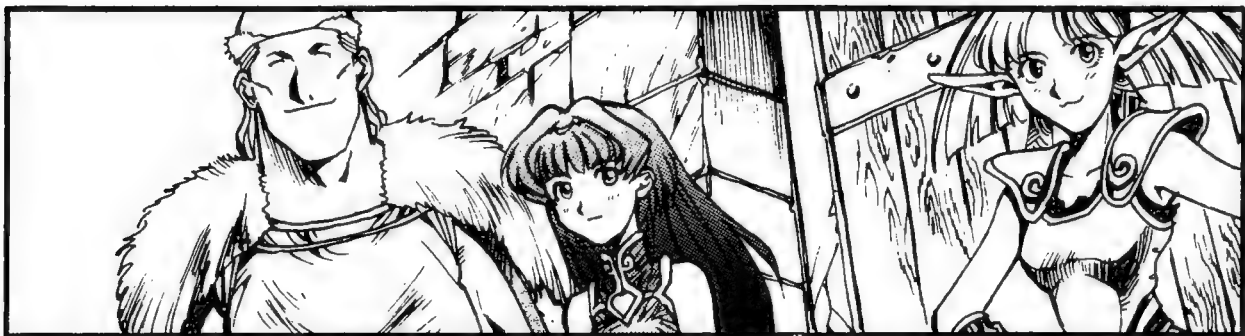
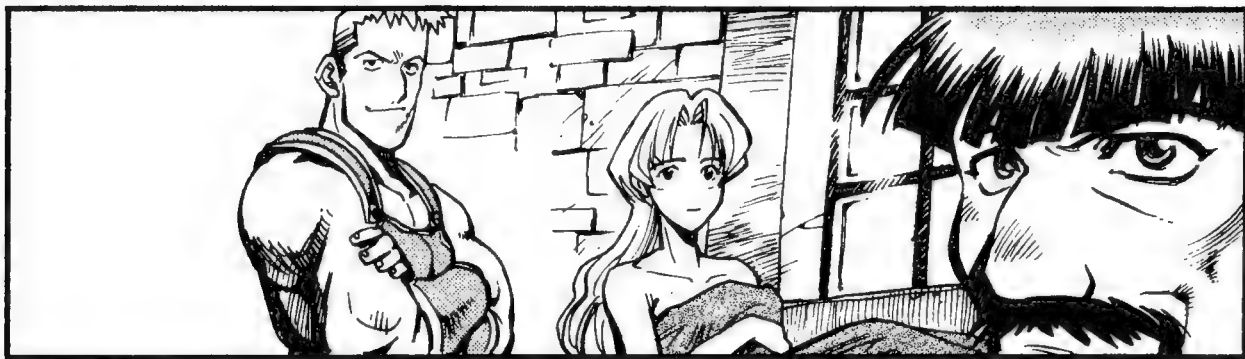
HMMM...

RYNA!!

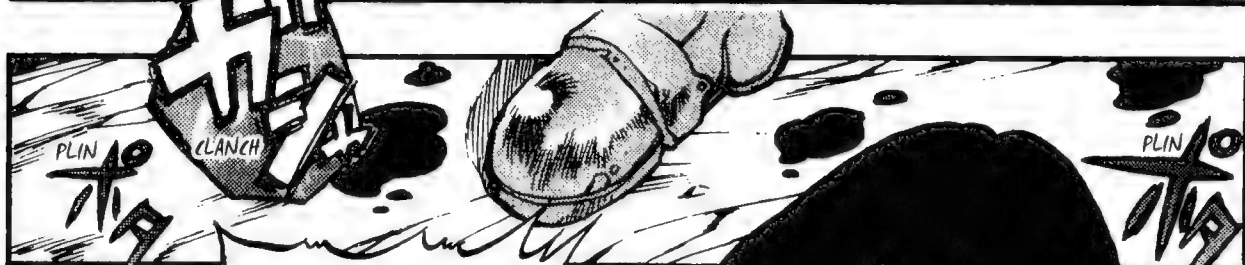
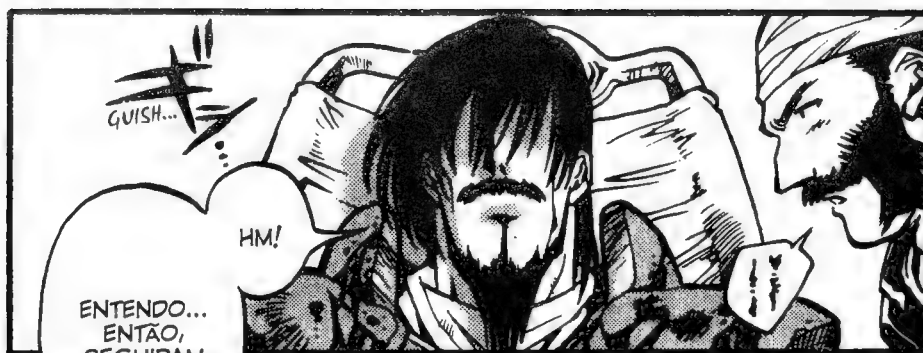
VOCÊ VAI PERMITIR QUE EU VÁ JUNTO, NÃO É? SPARK...

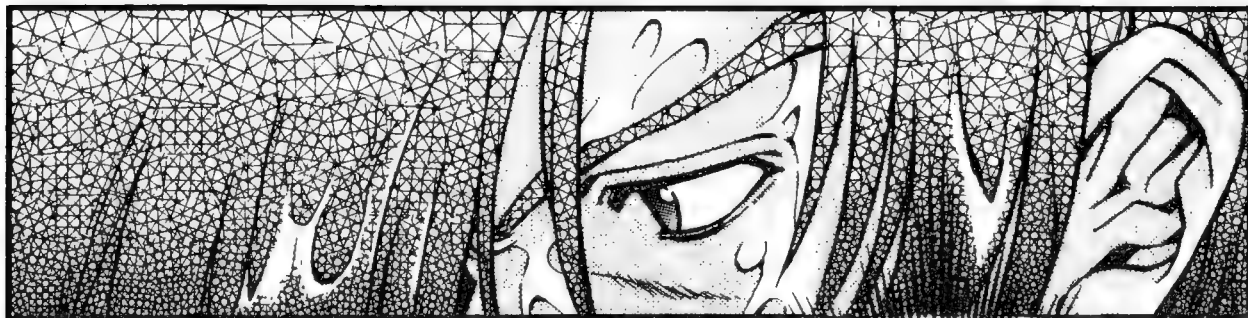
EU JÁ ESTOU BEM...

PESSOAL ...!

CERTO!! PREPAREM-SE PARA A VIAGEM!!

VAMOS PARTIR PARA VALIS O QUANTO ANTES!!

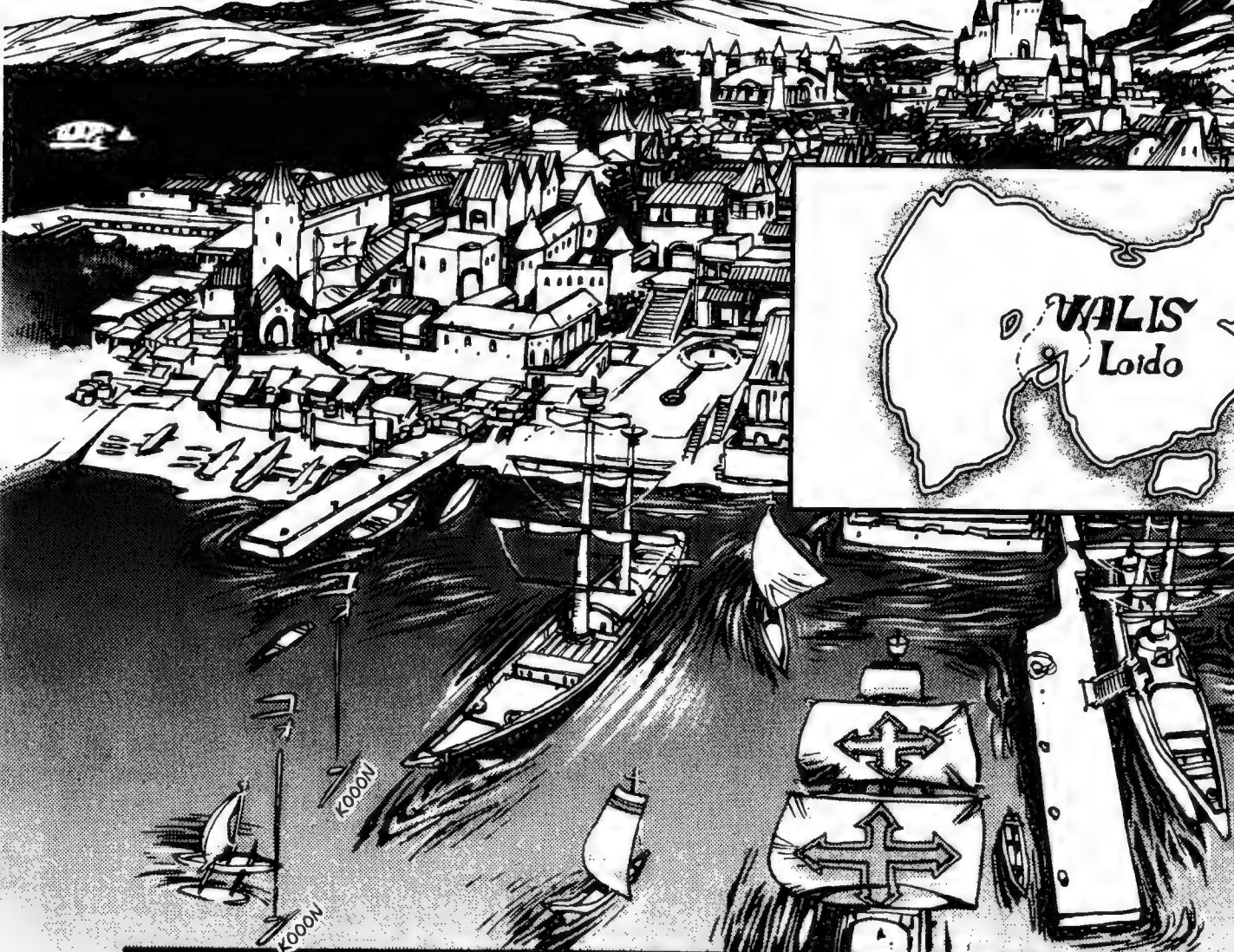
ABRAM OS PORTÕES!!
GO GO GO GO
GO GO GO
GOOOON

ZAH
POR ORA, NÃO SABEMOS O QUE SERÁ DE NOSSO FUTURO. PORÉM, NESTE MOMENTO...
...VAMOS SEGUIR EM FRENTE!! E NOSSO DESTINO É...
VALIS!!
ZAH

CLANCH
PLIN
PLIN
TODOS DEVEM DESCANSAR BEM, POIS AMANHÃ AS BATALHAS SERÃO AINDA MAIS VIOLENTAS!
SIM!
VOSSA MAJESTADE TAMBÉM DEVE DESCANSAR.
EU ESTOU BEM! SÓ QUERO LAVAR O SANGUE DO INIMIGO DA ARMADURA...
STUMP

VOSSA MAJESTADE, UMA MENSAGEM DE HIRUTO.
GUISH...
HM!
ENTENDO... ENTÃO, SEGUIRAM PARA VALIS...
ÁGUA PARA PURIFICAR, VOSSA MAJESTADE.

HMM... SPARK, VOCÊ SABERÁ DISCERNIR O CAMINHO QUE DEVE TOMAR?

DEVE ACREDITAR EM SUA PRÓPRIA INTUIÇÃO, A CAPACIDADE DE INTERPRETAR A NECESSIDADE DO MOMENTO. E ESTE É UM TALENTO FUNDAMENTAL PARA SER UM BOM CAVALEIRO.
DESCUBRA O SEU PRÓPRIO CAMINHO E SIGA-O, SPARK!

ZAH
ESTOU VENDO, CAPITÃO!!
SIM!

FLAAP!

VALIS
Loido
KOOON
KOOON
GUIIIK

A NAU ESTÁ ANCORADA NO PORTO, CAMUFLADA DE NAVIO MERCANTE.
PODEMOS PARTIR A QUALQUER MOMENTO PARA MARMO, SENHOR.
MUITO BEM.
É O INÍCIO DO BAILE.
FAREI ESTA CIDADE SE EMBRIAGAR COM UM BANQUETE DE LABAREDAS.

T-TUM
......
O QUE FOI?
?
FUOOOOO
VAMOS!

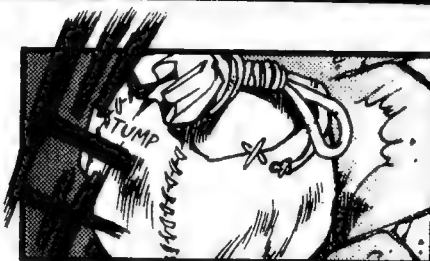
12
Jiba, o Elfo Drow

CATCHING
OH! SENHORES EMISSÁRIOS DE FLAIM! DESCULPEM-NOS PELA INCONVENIÊNCIA!!

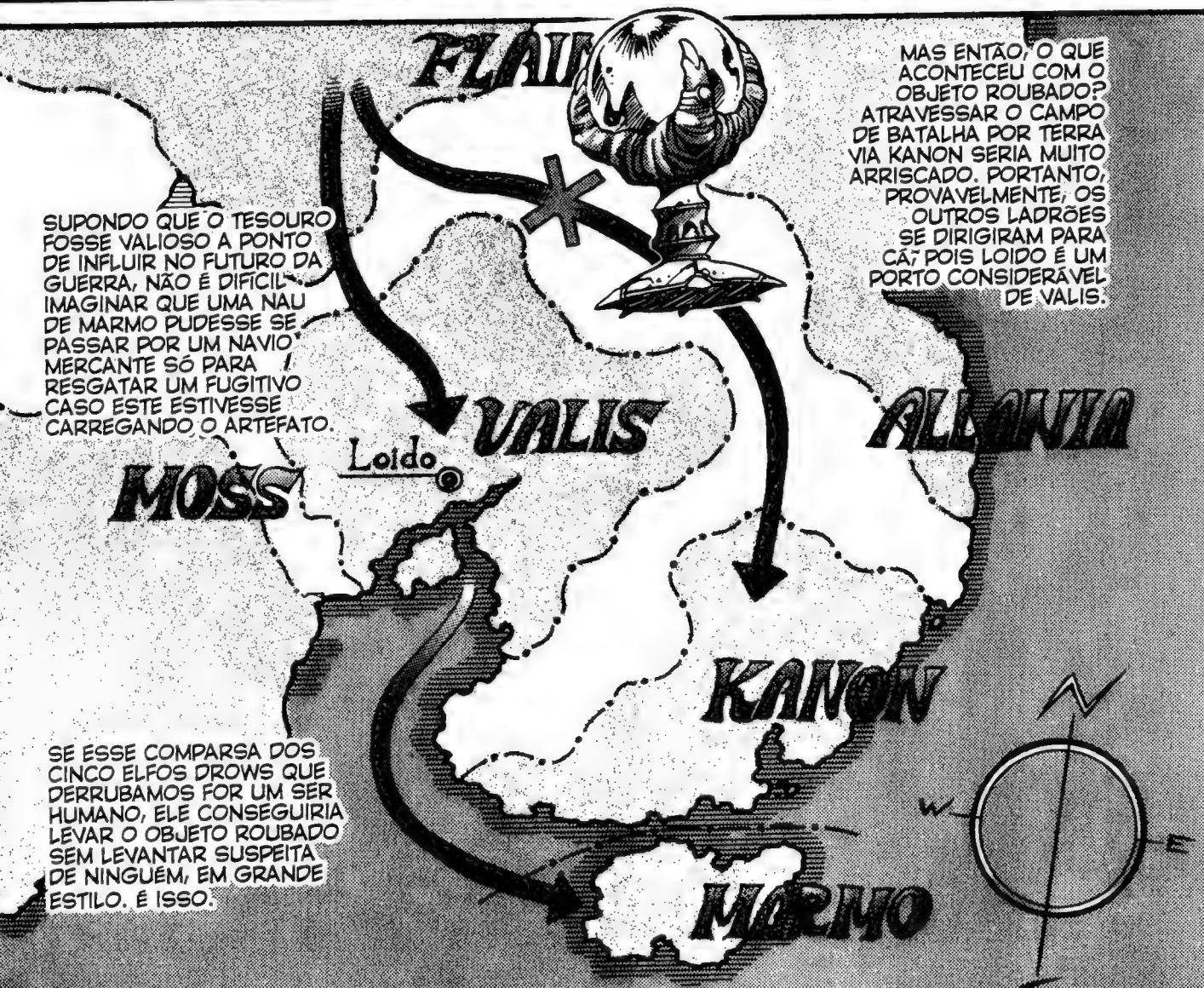
MESMO SENDO UMA ÉPOCA DE GUERRA, VOCÊS SÃO BEM RIGOROSOS AO REVISTAR!
A NOSSA MISSÃO É NÃO PERMITIR ENTRADA DE INIMIGOS EM VALIS, COMO INDIVÍDUOS DE MARMO.

ISTO É IMPOSSÍVEL. UM ELFO DROW ATÉ CHAMA A ATENÇÃO, MAS...
...É IMPOSSÍVEL SABER SE UM HUMANO É DE MARMO OU NÃO!!

POR QUE DIZ ISSO AGORA?
DEPOIS EU CONTO.
AGORA, VAMOS NOS APRESSAR.

TI... TITITI...
É REALMENTE UM PAÍS MUITO BONITO! QUE VEGETAÇÃO VIGOROSA!
PARA MIM, QUE CRESCI NO DESERTO, REALMENTE É UM PARAÍSO!

UAU!
OLHA, OLHA!!
QUE CASTELO ENORME!!
AQUELE É O PALÁCIO SAGRADO DO REI MONGE ETOH...

OS EMISSÁRIOS DE FLAIM DEVEM AGUARDAR AQUI ATÉ A AUDIÊNCIA COM SUA MAJESTADE, O REI.

MAS ENTÃO, O QUE ACONTECEU COM O OBJETO ROUBADO? ATRAVESSAR O CAMPO DE BATALHA POR TERRA VIA KANON SERIA MUITO ARRISCADO. PORTANTO, PROVAVELMENTE, OS OUTROS LADRÕES SE DIRIGIRAM PARA CÁ, POIS LOIDO É UM PORTO CONSIDERÁVEL DE VALIS.

SUPONDO QUE O TESOURO FOSSE VALIOSO A PONTO DE INFLUIR NO FUTURO DA GUERRA, NÃO É DIFÍCIL IMAGINAR QUE UMA NAU DE MARMO PUDESSE SE PASSAR POR UM NAVIO MERCANTE SÓ PARA RESGATAR UM FUGITIVO CASO ESTE ESTIVESSE CARREGANDO O ARTEFATO.

VALIS

ALLANIA

Loido

MOSS

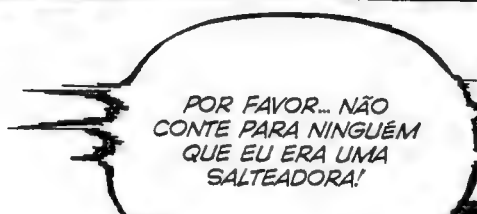
KANON

SE ESSE COMPARSA DOS CINCO ELFOS DROWS QUE DERRUBAMOS FOR UM SER HUMANO, ELE CONSEGUIRIA LEVAR O OBJETO ROUBADO SEM LEVANTAR SUSPEITA DE NINGUÉM, EM GRANDE ESTILO. É ISSO.

W

E

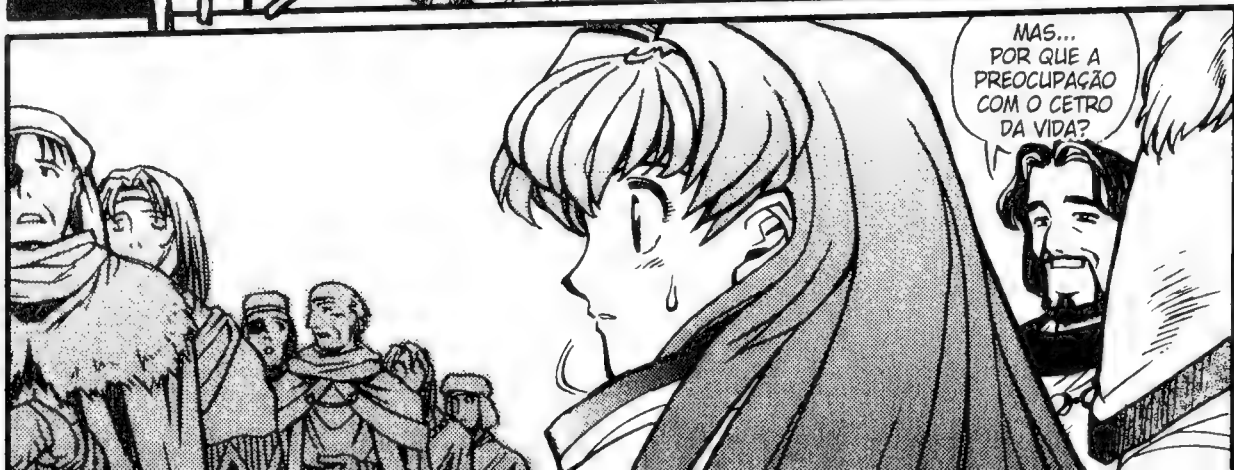
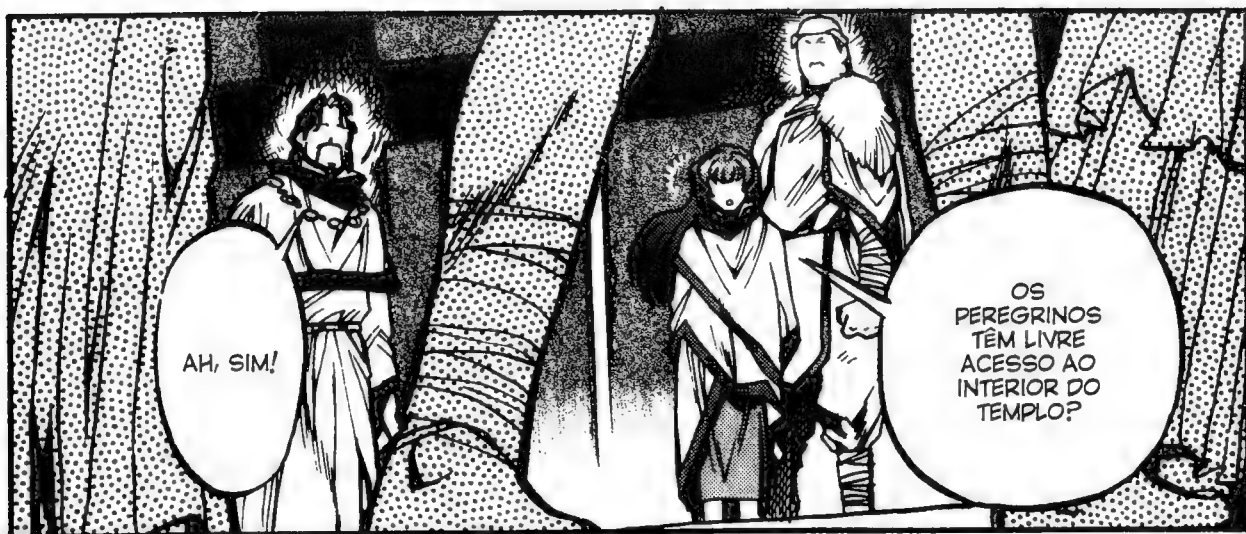
MARMO

UH!
ESTÁ BEM INFORMADO, HEIN? FALA COMO SE TIVESSE SIDO SALTEADOR ANTES!
ISSO É UMA ESTRATÉGIA DE SALTEADORES.
IMAGINA! ISSO É O QUE EU OUVI POR AÍ!
BAM
......
......
POR FAVOR... NÃO CONTE PARA NINGUÉM QUE EU ERA UMA SALTEADORA!
CLARO! SE DESCOBRIREM, CORTAM O SEU PESCOÇO NA MESMA HORA!
ISSO NÃO VEM AO CASO!
EU QUERO VINGAR O MEU COMPANHEIRO!! PESSOALMENTE!!

ENFIM... NÃO CONSEGUI DAR SEQUER UM GOLPE NOS ELFOS DROWS.
NÃO VINGUEI A MORTE DE RANDY.
QUE RUMO DEVO TOMAR AGORA?
......
EI...
ONDE FOI O ALDONOVA? NEECE TAMBÉM...

O CETRO DA VIDA ESTÁ NESTE TEMPLO DE PHARIS, O DEUS DA LUZ, NÃO ESTÁ?
TUDO INDICA QUE AINDA ESTÁ A SALVO.
ORA VEJAM!
TEMOS A VISITA DE UMA SACERDOTISA DE MARFA, A DEUSA MÃE DA TERRA.

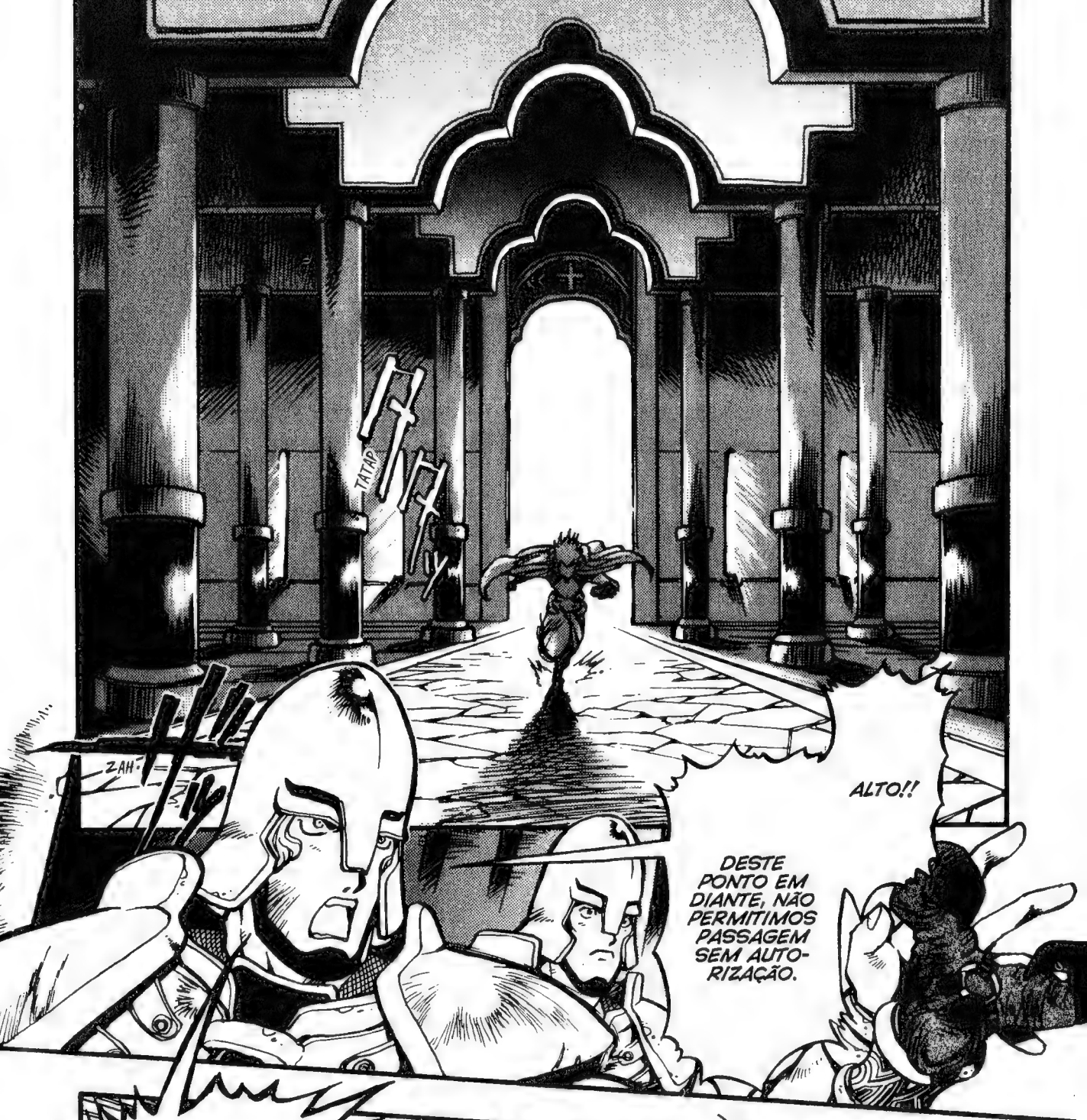
AH, SIM.
O CETRO DA VIDA ESTÁ A SALVO E BEM GUARDADO NESTE TEMPLO...

...SOB A PROTEÇÃO DO ALTÍSSIMO DEUS PHARIS. ELE ESTÁ SENDO GUARDADO POR NOSSA TROPA DE ELITE DE MONGES GUERREIROS...

KIIIN
MAS... POR QUE A PREOCUPAÇÃO COM O CETRO DA VIDA?

OS PEREGRINOS TÊM LIVRE ACESSO AO INTERIOR DO TEMPLO?
AH, SIM!
AH!
SENHORITA NEECE, O QUE HOUVE?
NÃO SEI.
MAS ESTOU COM UM PRESSENTIMENTO MUITO RUIM!!
TAP

RECEBAM A BÊNÇÃO DA LUZ DIVINA...
...O PRÓXIMO...
T-TUM!
WAAAH
AAAARGH!!

PSHU
ZAH
UGH!
AAAH!
SHACK
AAAH...
AAAH!!

AQUELE É...
UM ELFO DROW!
TAP
SHIIH
STUMP!
HÁ! QUE GUARDA FRACA!!
TAP

TATAP
ZAH
ALTO!!
DESTE PONTO EM DIANTE, NÃO PERMITIMOS PASSAGEM SEM AUTORIZAÇÃO.
UM ELFO DROW!?

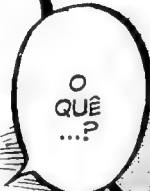
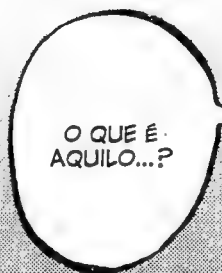
Em nome do altíssimo deus Pharis, ataquemos esse elemento que quebra a lei e a ordem.
FUOOOH
VAASH
あが
AGH!
KOOOH
A força do castigo!!
HUUP
ZUSH

STUMP!
UGH...
ENTÃO, INVASOR TOLO! NÃO DÁ PARA SE MOVER, NÃO É?!
OOOOH
UGH...
EIS A FORÇA DA TROPA DOS MONGES GUERREIROS!!
HU, HU!

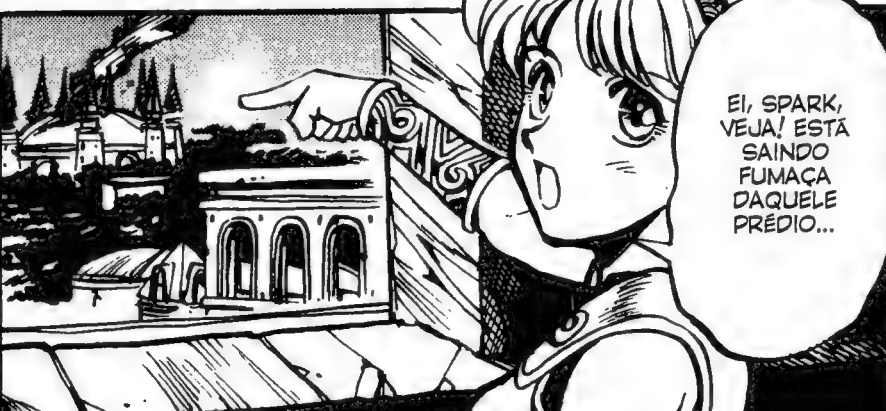
WOOOOSH
CLANG
INVASOR NO PORTAL DOS PERE-GRINOS!!
NÃO PERMITAM QUE AVANCE, EM NOME DA HONRA DA TROPA DE MONGES GUERREIROS!!
CLANG
SIIM!

ZUZAH
GAH
GOH
SHIYUU
AQUI!!
FLAP
FLAP
FWAAAH
O QUÊ ...?
O QUE É AQUILO...?

KOOOOOOH
OOOOH

VAP
POC
POC
Matem todos, ó soldados Presas de Dragão!!
ZUZUZUH
ZUZUZUH
KOOOOH

NÃO VÁ, SENHORITA NEECE!!
MAS!!

AQUILO QUE VEMOS NAS COSTAS DO ELFO DROW...
O QUE É AQUILO? NUNCA VI NADA IGUAL!!

COMI-TIVA DE FLAIM.
PODEM SE DIRI-GIR AO SALÃO PARA A AUDIÊNCIA COM SUA MAJESTA-DE, O REI ETOH.

ZU ZUH
ENFIM...
HÃ?
EI, SPARK, VEJA! ESTÁ SAINDO FUMAÇA DAQUELE PRÉDIO...

TEM UM GUERREIRO DE MARMO NO TEMPLO DE PHARIS!
O INVASOR ESTÁ SOZINHO!!
É UM ELFO DROW!!
O...
O QUÊ? UM ELFO DROW?!
ELFO DROW...!?
SLAMP

HU, HU, HU ...
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!

Staff
N. Natsumi
Matsunae Urara
Tsutiya Nobuhito
Editores Originais
Y. Moriya
Y. Nonoguchi
H. Kai

Crônicas da Guerra (violenta) de Lodoss
Epílogo

to be NEXT....

Cuidado! O conteúdo destes extras pode revelar segredos das demais séries de Lodoss que ainda serão publicadas pela Panini.

O Caminho para Lodoss

Extras

Desta vez, "Bem vindo a ilha de Lodoss" expõe a situação atual da ilha, além de descrever também um pouco sobre as armas que Spark e seus companheiros utilizam. Some as informações do volume 1 e você também vai se tornar um expert em Lodoss!!

Conteúdo publicado anteriormente na revista seriada. Desenhos de Masato Natsumoto.

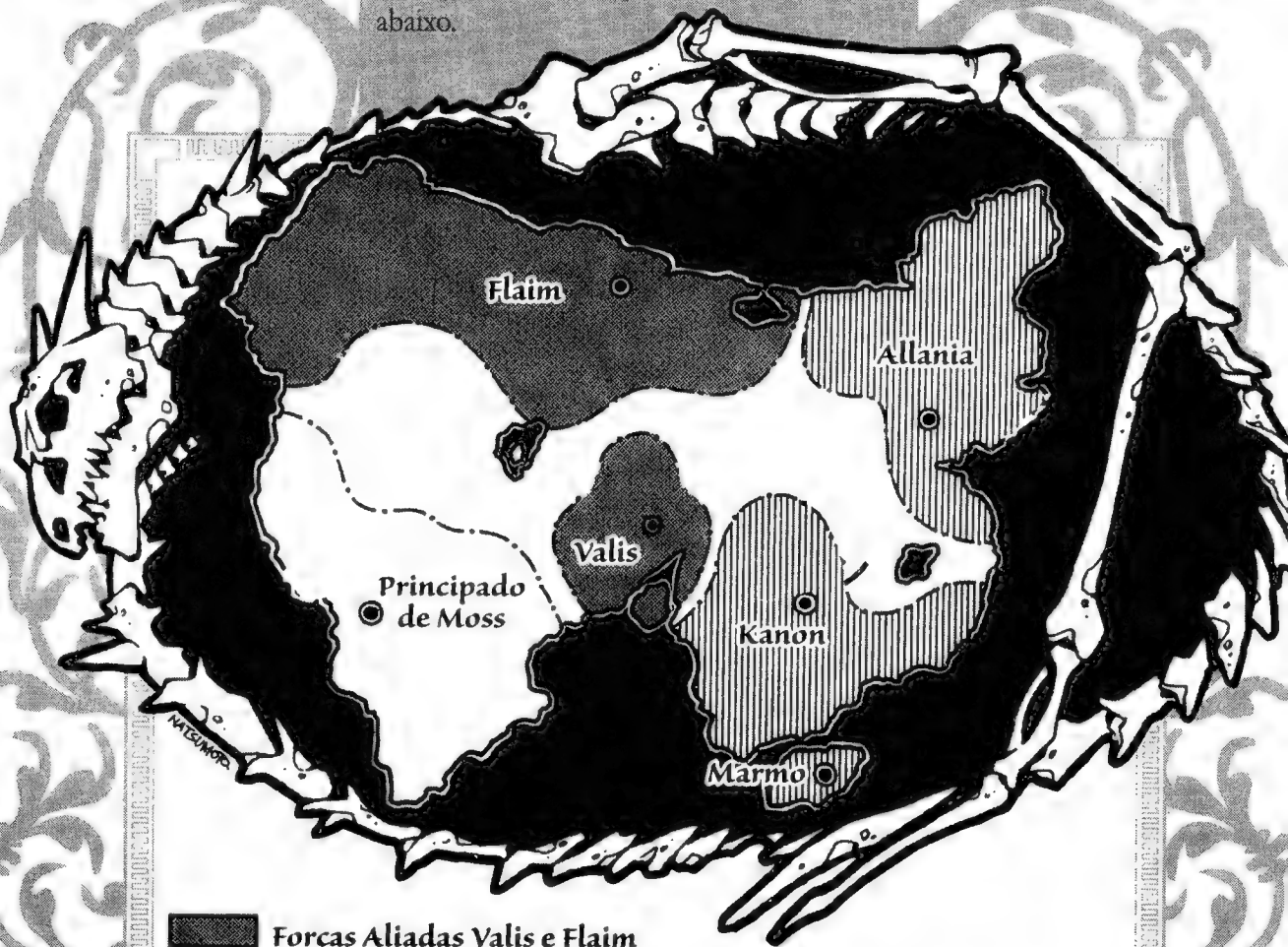
Mapa político atual de Lodoss.

Devido à invasão do exército de Marmo, Lodoss está envolta em um caos de tal magnitude que não se via desde a Guerra dos Heróis. Entenda a atual situação do poder em Lodoss, acompanhando o mapa abaixo.

Flaim

Allania

Valis

Principado de Moss

Kanon

Marmo

Forças Aliadas Valis e Flaim

Coalisão Marmo, Allania e Kanon

Áreas neutras

Atualmente, a grande ilha de Lodoss se divide em três grandes áreas de influência. Uma é a coalizão Marmo, Allania e Kanon. A outra pertence às Forças Aliadas de Valis e Flaim. Por último, o principado de Moss que, devido a conflitos internos, mantém uma posição neutra. No início desta aventura, a Coalisão de Marmo só tinham Kanon ao seu lado. Porém, o Duque Raster, que já havia assassinado o antigo Rei Kadmos VII para chegar ao poder, assassinou o conde Amosun e aliou-se a Marmo. Com isso, a Coalizão finalmente se tornou forte o bastante para ameaçar a paz de Lodoss. Diante de tais ameaças militares, os países Flaim e Valis colocaram-se na defensiva, dispostos a resistir até o fim. O próprio Rei Kashue de Flaim partiu com seu exército para Allania, para aliar-se à guerrilha local que tenta derrubar o Duque Raster. E, então se inicia uma nova grande guerra que vai envolver toda Lodoss.

As Relíquias Sagradas

A Esfera de Cristal das Almas que Spark e seus amigos tentam recuperar é uma das Relíquias Sagradas do Grande Líder. Elas guardam imensos poderes de tempos imemoriais.

A Esfera de Cristal das Almas

Estava sob a guarda do dragão da água Eibra. É uma esfera de cristal que guarda em segredo o poder de ressuscitar alguém já falecido.

O Cetro da Vida

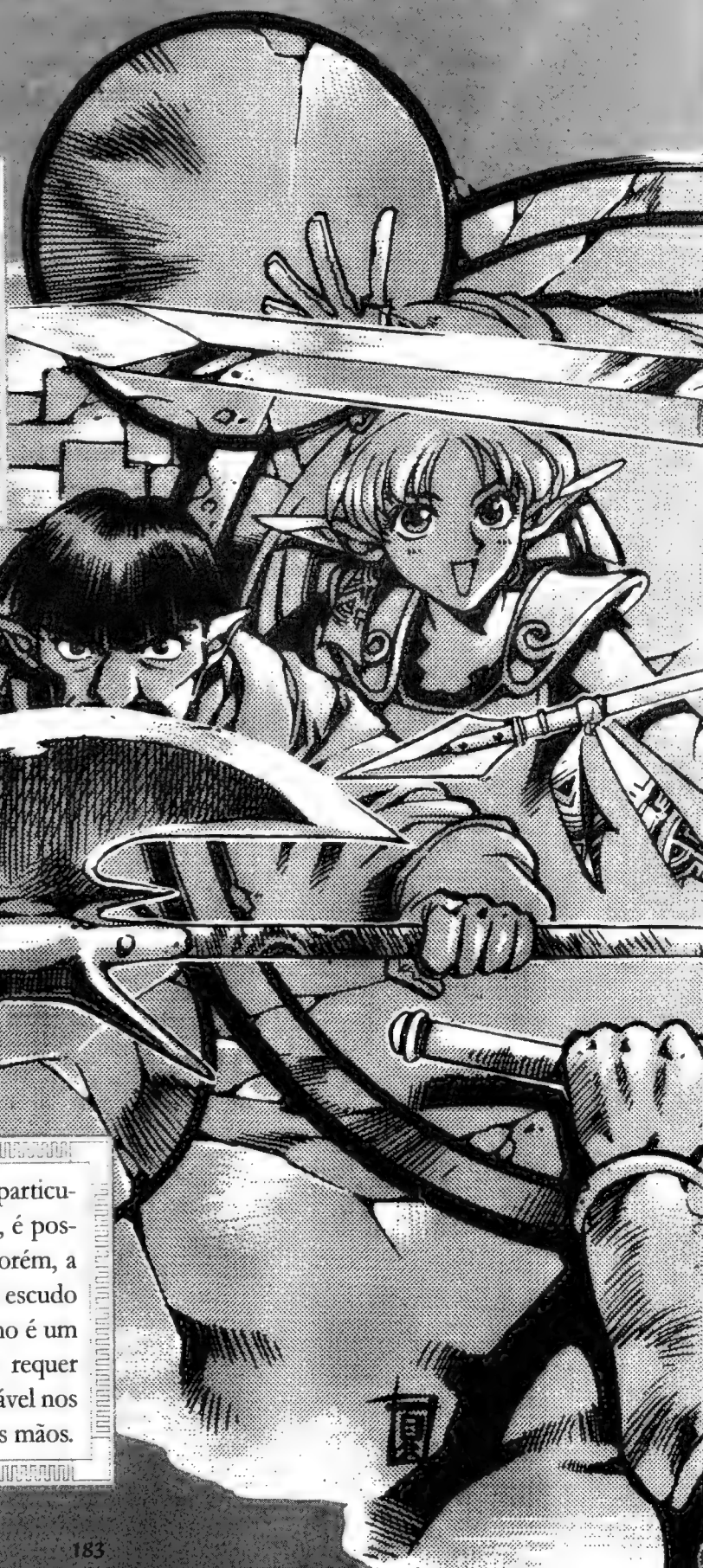
Cetro que guarda, em segredo, o poder mágico de curar em apenas um momento, feridas fatais, doenças, envenenamento ou qualquer anormalidade no corpo. Era protegido pelo rei dragão de escamas de ouro Mycen.

No total são cinco as Relíquias Sagradas do Grande Líder: a Esfera de Cristal das Almas, o Cetro da Vida, o Espelho da Verdade, a Coroa do Conhecimento e o Escudo Real do Domínio. Essas relíquias são peças criadas na época em que o antigo reino mágico Kastour, que governava não só Lodoss, mas o mundo inteiro. Cada um deles guarda em segredo um colossal poder mágico. Na ocasião em que esse antigo reino se desintegrou Sarbaan, o último grande governante de Lodoss, pegou as Relíquias Sagradas e enfeitiçou cinco grandes criaturas, chamadas de Dragões Mágicos das Cinco Cores, com magia de limitação, condenando-os a proteger tais tesouros. Dentre as Relíquias Sagradas, a Esfera de Cristal das Almas e o Cetro da Vida são chamados de artefatos cerimoniais.

As armas dos aventureiros

Existem vários tipos de armas utilizadas por aventureiros do mundo de Lodoss. Aproveitamos os exemplos das armas de Spark e seus amigos para explicar algumas.

Espada

Dentre as espadas temos: espada curta, espada larga, espada bastarda e espada longa. Spark usa uma bastarda de mão e meia, que permite manejar com apenas uma mão, caso esteja equipado também com escudo, ou com as duas mãos, caso queira empregar mais força, pois uma bastarda pode ser usada de diferentes maneiras conforme a necessidade.

Alabarda / Partasana

A alabarda que Greevus utiliza combina particularidades de machado e lança. Portanto, é possível atacar golpeando ou espetando. Porém, a alabarda não pode ser usada com um escudo devido ao seu balanço. Além disso, como é um armamento relativamente pesado, ela requer que o usuário tenha uma força considerável nos braços, além de exigir o uso de ambas as mãos.

Lança

A vantagem da lança, se comparada com a espada ou o machado, é seu alcance. É capaz de perfurar superfícies muito duras, sendo vantajosa também contra inimigos que usem armadura. Existe também a lança curta (javilin) como a de Leaf, usada para arremessar contra o inimigo.

Machado

Existem vários tipos de machados: machado de mão, Tomahawk (machadinha de guerra dos nativos da América do Norte), machado grande, etc. Garrack usa um machado de batalha, que possui um golpe potente e é útil também para tarefas diversas como derrubar árvores, arrombar portas, cortar cordas, etc.

A Guerra dos Heróis

Antes desta aventura de Spark e sua turma, houve duas grandes guerras em Lodoss. Uma delas foi há mais de quarenta anos e chamou-se Guerra dos Deuses e dos Demônios. A segunda ocorreu há aproximadamente quinze anos e chamou-se Guerra dos Heróis.

Beld, O Imperador das Trevas

Foi o imperador de Marmo, a Ilha das Trevas. Na época da Guerra dos Deuses e dos Demônios era um soldado mercenário de cabelos ruivos que impressionou por sua bravura. Entretanto, com o ideal de constituir "Um império que domina não só os homens, mas tudo que tem vida" ele provocou a Guerra dos Heróis.

Ashram, o Cavaleiro Negro

Líder dos Cavaleiros das Trevas e em quem o imperador Beld mais depositava confiança, era conhecido como Cavaleiro Negro. É temido por inimigos e aliados. Herdou as aspirações de seu imperador e, por isso, provocou a nova onda de conflitos.

No início da batalha, os aliados pareciam estar em vantagem, porém uma sórdida estratégia da feiticeira Karla provocou grande confusão. O fato levou as tropas de Marmo a cercar a capital de Valis, Loido. O confronto decisivo dessa guerra ocorreu entre os reis Fahn e Beld. Suas capacidades se equiparavam, mas Beld tinha a vantagem de ter se mantido mais jovem, graças à magia da espada Esmagadora de Almas e, assim, o embate teve proporções impressionantes.

Há aproximadamente quinze anos, o Imperador Beld, de Marmo, invadiu repentinamente a ilha de Lodoss. As tropas de Marmo lideravam, entre outros, monstros e seres malignos como goblins e elfos drows, conseguindo derrubar o império de Kanon. Para combater a invasão de Marmo, o rei Fahn de Valis formou uma aliança com Allania, Flaim e o Principado de Moss. Dessa forma, Fahn e Beld, que até então eram louvados como dois dos seis Grandes Heróis da Guerra dos Deuses e dos Demônios, passaram a lutar entre si. Mais tarde, essa guerra ficou conhecida como a Guerra dos Heróis.

O Rei Branco Fahn

Quando jovem, tal qual Beld, cantou-se em versos que não havia igual em termos de técnicas de espada. Foi imperador do Império Sagrado de Valis. Suas façanhas e seu caráter fizeram com que conquistasse a admiração de pessoas não só do seu país como de países vizinhos.

O Rei Mercenário Kashue

Kashue fez prosperar numa terra desértica o império de Flaim após pacificar uma longa história guerras entre a Tribo da Chama e a Tribo do Vento, que habitavam a região. Sua alcunha tem origem em sua origem mercenária na Tribo do Vento.

Deedlit, a elfa nobre

A jovem elfa nobre habitava a Floresta sem Retorno quando partiu para o mundo dos humanos e conheceu Parn, seguindo o mesmo caminho. Hoje ela é uma companheira insubstituível de Parn.

Parn, o Cavaleiro Livre

Nasceu na vila de Zakson em Allania e, desejando se tornar um cavaleiro famoso, ingressou na Guerra dos Heróis lutando pelos aliados. Por sua atuação destacada na Guerra dos Heróis, tornou-se o lendário "Cavaleiro Livre".

Armas Lendárias

No mundo de Lodoss, existem armas e armaduras que contém uma força extraordinária. Entre eles, os mais famosos são a espada demoníaca Esmagadora de Almas e os Armamentos Sagrados.

Armamentos Sagrados

Se refere a três peças: a Espada da Lei, o Escudo do Brilho e a Armadura da Justiça. Cada um possui suas respectivas particularidades: a Espada da Lei extermina a maldade, o Escudo do Brilho repele de volta qualquer ataque e a Armadura da Justiça pode receber qualquer espécie de ataque que seu portador não é ferido. O conjunto completo (espada, escudo e armadura) é branco e por isso o Rei Fahn, de Valis, que sempre lutou usando-os, possuía a alcunha de "Rei Branco".

Retalhadora de Almas

É uma espada que corta não só o corpo do inimigo, como também a alma e, devido a isso, ganhou o nome de Retalhadora de Almas. Uma vez vítima de sua lâmina, não há meios nem possibilidades de ressurreição. Outra propriedade importante é que esta espada suga a vitalidade do oponente para seu portador, rejuvenescendo-o. Beld usou esta espada durante a Guerra dos Heróis. Atualmente, quem a usa é Ashram, o Cavaleiro Negro, que herdou também as aspirações de Beld.

SPARK

Aprendiz de cavaleiro de Flaim e herdeiro da Tribo da Chama. Tem grandes expectativas heróicas, embora ainda seja imaturo.

HUMANO GUERREIRO 5: ND 5; DV 5d10+10 (42 PVs); Inic. +7; Desl. 6m; CA 17 (+7 Meia Armadura), surpreso 17, toque 10; Base Atq +5; Agr +8; CORPO A CORPO: +10; Espada Longa obra-prima (dano 1d10+6*); Atq Ttl corpo a corpo: +10 Espada Bastarda obra-prima (dano 1d10+6*); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +4, Vont +3; Força 17, Destreza 16, Constituição 14, Inteligência 13, Sabedoria 10, Carisma 16.

PERÍCIAS E TALENTOS: Adestrar Animais +11, Cavalgar +13, Observar +4, Ouvir +4, Especialização em Arma: Espada Bastarda, Foco em Arma: Espada Bastarda, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Usar Arma Exótica: Espada Bastarda, Vontade de Ferro.

EQUIPAMENTO: Espada Bastarda obra-prima, Meia Armadura obra-prima.

*Esse valor de dano leva em consideração que Spark está usando sua espada bastarda com as duas mãos. Caso a use com apenas uma mão, o dano causado será de 1d10+5.

NEECE

A jovem clériga de Marfa é filha do mago Slayn e neta da grande sacerdotiza Neece, heroína da Guerra dos Deuses e dos Demônios. Neece tem uma fé inabalável e um grande poder.

HUMANA CLÉRIGA 6: ND6; DV 6d8 (34 PVs); Inic. +5; Desl. 9m; CA 11 (+1 Des), surpresa 10, toque 11; Base Atq +4, Agr +4, corpo a corpo +4, à distância +5*; AE Magias; QE Magias; Tend LB; TR Fort +6, Ref +4, Vont +10; Força 10, Destreza 13, Constituição 10, Inteligência 14, Sabedoria 18, Carisma 16.

PERÍCIAS E TALENTOS: Concentração +9, Conhecimento (Arcano) +5, Conhecimento (Religião) +8, Cura +13, Diplomacia +12, Identificar Magia +11, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Tolerância.

MAGIAS DIVINAS PREPARADAS (5/4/4/3; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 - curar ferimentos mínimos, detectar magia,ler magia,resistência,virtude; 1° - bênção, curar ferimentos leves, remover medo, santuário (d); 2° - ajuda, augúrio, curar ferimentos moderados, proteger outro (d), silêncio; 3° - criar alimentos e água, curar ferimentos graves, dissipar magia, proteção contra energia (d);

EQUIPAMENTO: manto da resistência +1

*Neece raramente entra em combate, por isso nenhuma arma está anotada em sua descrição. Os valores de ataque corpo a corpo e à distância servem para magias que pedem ataques de toque e similares. Ou caso Neece decida usar uma arma que porventura encontre.

A seguir...

Além da Esfera de Cristal das Almas, agora também o Cetro da Vida poderá ser roubado. Spark e seus companheiros devem apressar-se, pois não só as relíquias sagradas mas também Neece e Aldonova correm grande perigo!

ATENÇÃO, CUIDADO! CHEGOU TRIGUN!

A Lei de Murphy impera e seu arauto é Vash, the Stampede!

Se até hoje você não acreditava na "Lei de Murphy", esta é a sua chance de converter-se, pois eis que Vash, the Stampede, chegou!

Apesar da enorme arma que carrega consigo, Vash é um pacifista convicto, porém com um sério problema. Por onde ele passa, incríveis desgraças acontecem! Pior: mesmo sem querer, ele sempre está indiretamente associado às catástrofes...

O fato é que Vash é o principal suspeito pelo cataclisma que acometeu a cidade de July, justamente por ser o único sobrevivente. O prêmio sobre sua cabeça alcançou a incrível cifra de 60 bilhões, tornando-o a recompensa mais perseguida do planeta! Infelizmente, um valor tão alto sempre chama a atenção e a passagem de Vash pelas cidades é, no mínimo, equivalente a uma calamidade, o que só inflaciona seu valor.

Para tentar minimizar os prejuízos da Companhia de Seguros Bernadelli, a empresa envia as agentes Meryl Strife e Milly Thompson para acompanhar os passos de Vash e, se possível, evitar os danos. Acompanhando as aventuras do desastre ambulante, os leitores acabam descobrindo que mesmo tendo um bom coração, de fato o rapaz esconde importantes segredos sobre seu passado que estão diretamente relacionado com a história do planeta.

Além da história divertida, o universo de Trigun é bastante peculiar, mesclando faroeste, aventura espacial e uma pitada de pós-apocalipse, com direito a vida artificial e tecnologia à vapor, além de muito humor pastelão.

> **!** *Para quem não sabe, Murphy existiu! Era um engenheiro aero-espacial da força aérea norte-americana durante a década de 40 que, irritado com o mal andamento de um experimento, formulou o conceito: "Se há duas ou mais formas de fazer alguma coisa e uma delas puder resultar em catástrofe, então alguém a fará." Alguma das mais divertidas variações desta lei são:*
>
> *– O material é danificado segundo a proporção direta do seu valor.*
> *– Tudo leva mais tempo do que todo o tempo que você tem disponível.*
> *– Por mais bem feito que seja o seu trabalho, o patrão e o cliente sempre encontrarão o que criticar.*
> *– As coisas podem piorar, você é que não tem imaginação.*
> *– Sorria! Amanhã será pior.*

Inicialmente, a série TRIGUN era publicada pela editora Tokuma Shoten, que chegou a lançar 3 volumes. Porém, quando a série foi para a editora Shonen Gahosha, passou a se chamar TRIGUN MAXIMUM, atualmente com 13 volumes e contando. Posteriormente, a primeira fase foi republicada pela segunda editora em 2 grossos volumes e é essa versão que será lançada no Brasil. Porém, para não pesar muito no bolso, a série TRIGUN será dividida em 4 volumes mensais que vão variar de 176 a 192 páginas por volume. Já a série TRIGUN MAXIMUM será publicada com a mesma quantidade de volumes original, entre 192 a 208 páginas cada, em média, também com periodicidade mensal. Apesar de tratar-se de uma série regular, infelizmente não será possível incluir a popular seção de cartas. Por outro lado, o leitor deve tranquilizar-se quanto às onomatopéias e sentido de leitura original, que serão mantidos.

TRIGUN – DE YASUHIRO NIGHTOW

- AVENTURA / FANTASIA
- 176 À 208 PÁGINAS
- DISTR. SETORIZADA
- FORMATO 13 X 18 CM
- VALOR A DEFINIR
- 4 VOLUMES

TRIGUN MAXIMUM

- SÉRIE AINDA EM ANDAMENTO NO JAPÃO, COM PELO MENOS 13 VOLUMES A SEREM LANÇADOS.

ALGUNS PERSONAGENS

Vash, the Stampede

A calamidade em pessoa, cuja recompensa vale milhões, é um pacifista convicto... Porque não o deixam em paz?

Nicholas Wolfwood

Religioso, conhece Vash de outros tempos, vive se metendo em confusão.

Meryl Strife

Funcionária da Companhia de Seguros Bernadelli, recebeu a missão de parar o causador dos maiores prejuízos da empresa.

Legato Blue Summers

Membro da organização Gung Ho Guns, é um importante inimigo de Vash.

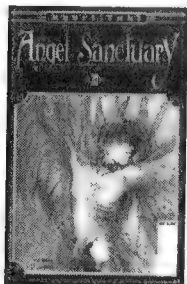
Milly Thompson

Companheira de trabalho de Meryl na Companhia de Seguros Bernadelli. Além de grandalhona, é muuuito forte!

Million Knives

O grande rival de Vash, seus segredos só serão revelados na série Maximum.

PLANET DEZEMBRO 2006 checklist!

TODOS OS MANGÁS DA LINHA PLANET MANGÁ SÃO IMPRESSOS EM PAPEL PISA BRITE 52 E TÊM DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.

ANGEL SANCTUARY 20

DE KAORI YUKI

- AVENTURA / DRAMA – 40 VOL.
- 112 PÁG – R$ 5,50
- FORM. 11,4 X 17,7 CM

KAREKANO 6

DE MASAMI TSUDA

- ROMANCE / COMÉDIA / DRAMA
- FORMATO 11,4 X 17,7 CM
- 21 VOLUMES – 208 PÁG
- R$ 9,50.

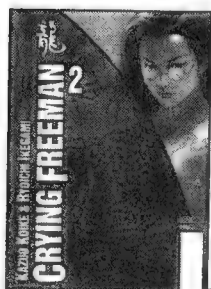
BERSERK 20

DE KENTARO MIURA

- AVENTURA / TERROR / ADULTO
- FORMATO 13 X 18 CM
- PELO MENOS 60 VOLUMES
- 128 PÁGINAS
- R$ 5,90

LOBO SOLITÁRIO 24

DE KAZUO KOIKE E GOSEKI KOJIMA

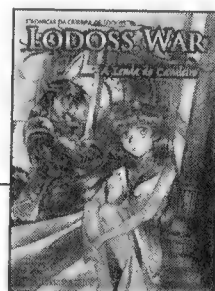
- HISTÓRICO / DRAMA / ADULTO
- FORMATO 13 X 18 CM
- 312 PÁGINAS – R$ 12,90

CRYING FREEMAN 3

DE KAZUO KOIKE E RYOICHI IKEGAMI

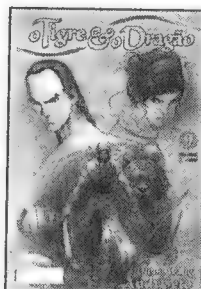
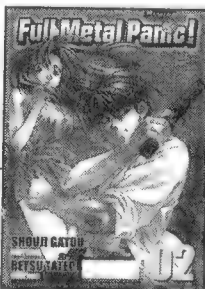
- AÇÃO / POLICIAL
- 10 VOL.UME
- 208 PÁGINAS
- R$ 9,50
- FORMATO 13 X 18 CM

LODOSS WAR – A LENDA DO CAVALEIRO 2

DE MASATO NATSUMOTO E RYO MYZUNO

- AVENTURA / FANTASIA
- FORM. 13 X 18 CM – 6 VOL.
- 192 PÁG. – R$ 9,50

FULLMETAL PANIC 2

DE RESTUO TATEO E SHOUJI GATOH

- AÇÃO / COMÉDIA – 176 PÁG.
- FORMATO 13 X 18 CM
- 9 VOL.UMES – R$ 9,50

O TIGRE E O DRAGÃO 10

DE ANDY SETO E WANG DU LU

- HISTÓRICO / AVENTURA / DRAMA
- FORM. 13,7 X 20 CM – 12 VOL.
- 128 PÁG. – R$ 8,90

destaques do mês

TRIGUN 1 – DE YASUHIRO NIGHTOW

- AVENTURA / COMÉDIA – FORMATO 13 X 18 CM – ENTRE 176 E 192 PÁG. – 4 VOL. – R$ 9,50

O cara mais procurado e temido do mundo, capaz de destruir cidades inteiras, é uma calamidade ambulante! Perseguido pela justiça, por caça-prêmios e por companhias de seguros, tudo o que Vash quer é um pouco de sossego... Porém, ele parece ser misteriosamente perseguido pela desgraça!

CRÔNICAS DA GUERRA DE LODOSS

A Lenda do Cavaleiro

PANINI GROUP
Diretor de Publicações: Marco M. Lupoi / Coordenador de Publicações: Luigi Mutti
PANINI BRASIL LTDA.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins / Diretor-Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra / Diretor de Marketing e Distribuição: Márcio Borges / Analistas de Marketing: Célia Regina Falavigna, Laura Quaglia e Luciana Takamura / Diretor de Operações e Editorial: Ivam Ataíde Faria.
PRODUÇÃO EDITORIAL MYTHOS EDITORA LTDA.
Diretores: Dorival Vitor Lopes e Helcio de Carvalho / REDAÇÃO Editor-Chefe: Helcio de Carvalho / Editora: Elza Keiko (manga@panini.com.br) / Tradutora: Kazuko Furuya / Revisora: Fati Campos / Assistentes Editoriais: Beth Kodama e Germana C. Viana / Editor de Arte: Flavio F. Soarez / Arte: Altair Sampaio, Caio Lopes, Denise Araujo, Julio C. Nogueira, Marcos Valério da Silva. / Coordenador de Produção: Ailton Alipio.
IMPRESSÃO Gráfica Cunha-Facchini Ltda.
DISTRIBUIDOR NACIONAL Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. R. Teodoro da Silva, 907 – Rio de Janeiro RJ / CEP 20563-900. Fone (21) 2195-3200.
PANINI BRASIL LTDA.
Administração Alameda Juari, 560 Centro Empresarial Tamboré CEP 06460-090 Barueri /SP/Brasil. Publicidade Hit Publish / Executiva de Contas Vivian Lanna vivian@publipanini.com.br Tel 5507-5775 Site www.publipanini.com.br
Redação e Correspondência para a Rua Diógenes Ribeiro de Lima, 753 São Paulo – SP – Brasil – CEP 05449-050 E-mail editorial: manga@panini.com.br
NÚMEROS ANTERIORES
atendimento.cliente@panini.com.br .
Lançamento NOVEMBRO/2006
LODOSS WAR - Crônicas da Guerra de Lodoss: A Lenda do Cavaleiro é uma minissérie em 6 edições mensais da Panini Brasil Ltda.

Bravo Leitor!

Esta aventura deve ser lida no sentido oriental. Comece pelo outro lado! Para ler as páginas, siga como indicado no exemplo.